ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΡΙΠΛΟΥ FORMAT AMIGA - PC - ST

USER

ΤΕΥΧΟΣ 34 | ΜΑΡΤΙΟΣ 1993 | ΔΡΧ. 700

AMSTRAD MEGA PC
Dr SEGA ή Mr PC;



REVIEWS

- GUY SPY
- ALIEN 3
- BAT II
- MOTORHEAD
- DR MARIO
- KGB...

MEGA REVIEW: STREET FIGHTER II




SEGA
Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!
SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο.
Παίξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.
Τα SEGA θα τα βρείτε σ' όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.
● MEGA DRIVE, ● MASTER SYSTEM II, ● GAME GEAR
1138 STREETS OF RACE
27017 SUPER KICK OFF
0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL NEO
1214 D.R. BASKETBALL
1044 BATMAN NEO
70026 THE TERMINATOR NEO
81026 THE SIMPSONS NEO
1032 TAZMANIA NEO
9008 ASTERIX
7070 TOM & JERRY THE MOVIE
29004 CHUCK ROCK
7077 BUBBLE-BOBBLE
27043 ALIEN III
27022 PRINCE OF PERSIA
ASHLEY & HOLMES ATHENS

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ
SEGA
ΓΕΝΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ZEGETRON A.E.

16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.





2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
- Κύριος επεξεργαστής Z 80΄
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.



. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II





2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

CD ROM
MULTIMEDIA





SOUND CARDS
SOUND BLASTER
SOUND BLASTER PRO
MEDIA CONCEPT
ADLIB
ADLIB GOLD

CD ROM DRIVES
CHINON
TOSHIBA
PHILIPS
HITACHI
MITSUMI

VIDEO CARDS
TSENG
TRIDENT
VIDEO BLASTER
SCREEN MACHINE
ΟΛΕΣ ΜΕ 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ

CD ROM TITLES



- ADA ROM
- ANNABELS DREAM
- ATLAS ROM
- BATTLE CHESS
- BONANZA SHAREWARE
- BUISNESS MASTER
- BUISNESS BACKROUND
- CD GAMES PACK 1
- CHESS MASTER 3000
- CICA WINDOWS
- CINEMANIA MICROSOFT
- CLIPART GOLIATH
- COMPOSER QUEST
- COMPUTER SELECT
- CONAN THE CIMERIAN
- DANGER HOT STUFF
- DEATH STAR ARCADE
- DESERT STROM
- DICTONARIES & LANGUAGES
- ECSTASY CD ROM
- EDUCATION MASTER
- ESS MEGA
- EUROPEAN BUISNESS
- F.A.O. 1
- F.A.O. 2
- F.A.O. 3
- FONT FUN HOUSE
- FUTURES WARS
- GAME ROOM CD ROM
- GAMES MASTER
- GREAT CITIES
- GUINES DISK OF RECORS
- GUY SRY
- HUITCINSONS ENCYCLOPEDIA
- ISLAND DESING ROM
- JET & PROPS
- KINGS QUEST V
- KLOTTSKI CD ROM
- LION - SHARE
- LOCAL GIRLS
- LOOM
- MAVIS BEACON TEACH
- TYPING
- MEGA ROM 1
- MEGA ROM 2
- MICROHOUSE 1
- MICROSOFT SYSTEM JOURNAL
- MONKEY ISLAND
- MOTHER EARTH
- MULTIMEDIA
- BEETHOVEN
- MURMUS OF EARTH
- MY PRIVATE COLECTION
- NAUTILUS BEST
- PHOTOGRAPHY
- NAUTILUS MIDI CONNECTION
- MAGAZINE
- NEWS BYTES
- NIGHT OWLS V.4
- NIGHT OWLS V 7
- NIGHT OWLS V. 6
- NORTH POLAR EXPETITION
- OS/2 ARCHIVE
- OUR SOLAR SYSTEM ROM
- PACIFIC ISLANDS THE GAME
- PC GLOBE 5
- PEDIATRICS ON DISK
- PHOENIX ROM V3
- PLAYING WITH LANGUAGE
- REALMS
- RENAL TOUMORS
- ROM WARE V1
- SAMPLER CD
- SECRET WEAPONS OF SELECTWARE V1
- SHAREWARE GAMES
- SHAREWARE OVERLOAD
- SO MUCH STAREWARE
- SOFISTICATE SANTA FE
- SOURCE CODE CICA
- SPEAK SPANISH
- SPIRIT OF EXCALIBUR
- STELLAR SEVEN
- STINGERS
- STORM II
- STORM 1 ROM
- SUPERMACY
- TALKING CLASSIC TALES
- TIME TABLE OF HISTORY
- TOO MANY TYPE FONTS
- TREASURES ROM
- ULTIMA I TO VI
- VITAL SINGS ROM
- VOLCANO
- VOYAGE TOTHE STARS
- WING COMMANDER AND
- ULTIMA
- WING COMMANDER
- DELUXE
- WIZARD MPC ROM
- WONDERLAND
- WORLD VISTA
- WRATH OF THE DEMON
- XXX ETREME
- YEAR BOOK ON DISK

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD ROM ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ



SMART CD KIT
CD ROM DRIVE
(1993 VERSION -350MS)
+ MEDIA CONCERT
(MUSIC CARD COMP. SOUNBLASTER WITH MIDI KIT)
+ 4 CD ROM DISKS
ΜΟΝΟ **107.500** +ΦΠΑ

SMART COMPUTERS

S
C

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ HOME COMPUTERS
ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ &SERVICE

AMIGA 500+	CALL
AMIGA 500	88.000
AMIGA 512K RAM EXP	8.900
AMIGA A520 TV MOD	6.900
AMIGA DISC DRIVE	15.000
AMIGA 2000	CALL
AMIGA OPTICAL MOUSE	CALL
ATARI 520STFM	69.000
ATARI 520STE	CALL
ATARI 1040STF	88.000
ATARI 1040STFM	CALL
ATARI 1040STE	CALL
ATARI MEGAST2	145.000
ATARI MEGA STE	CALL
ATARI TT 40MB	CALL
ATARI DISK DRIVE	από 17.000
ATARI RAM EXP	CALL
ATARI REPLACE MOUSE	CALL
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	35.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	59.000
AMSTRAD 6128 PLUS	CALL
ARCIMEDES A-3000	149.000
ARCIMEDES A-310	169.00
APCIMEDES RAM EXP	CALL
ARCIMEDES MONITOR MONO	10.000
MONITOR MONO	10.000
MONITOR GREEN FOR AMIGA-ATARI-PC	15.000
MONITOR COLOR COMP	32.000
MONITOR COLOR 1083/4S	CALL
MONITOR PHILIPS MC8833	CALL
ATARI SC1224 COLOR	59.000
ATARI SM124 MONO	28.000
ATARI SC 144 MONO 14"	CALL
SEGA MEGA DRIVE	CALL
SEGA MASTER SYSTEM	22.000
SEGA GAME GEAR	39.000
NINTENTO GAME BOY	19.000
ATARI LYNX	29.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ PC
ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ &SERVICE

AMSTRAD PC-1512	30.000 + 4 x 10.500
AMSTRAD PC-1640	35.000 + 4 x 11.000
HYUNDAI 16V	35.000 + 4 x 11.000
ATARI PC1 EGA MONO	30.000 + 4 x 11.500
EURO PC	30.000 + 4 x 9.500
TURBO-X	35.000 + 4 x 12.000
VEGAS V20C	35.000 + 4 x 15.000
OLIVETTI PC	CALL
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	25.000 + 4 x 9.500

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CANNON PRINTERS
- INKJECT BJ10ex 360x360 DPI HI-RESOLUTION
- LASER PRINTERS MONO-CHROME, COLOR



CITIZEN
2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
120D+
SWIFT 9
PRODOT 9X
NEW SWIFT 24e SWIFT 224
NEW PN 48
NEW PRO jet PROLASER 12

Αυτόματοι τροφοδότες χαρτιού, Color kit Interfaces,
Μελανοταινίες είναι επίσης διαθέσιμα σε χαμηλές τιμές.
ΔΩΡΕΑΝ: Καλώδιο σύνδεσης με τον Η/Υ .Βιβλίο οδηγιών στα ελληνικά .Window driver σε δισκέτα .

SMART
COMPUTERS

MOTHERBOARDS

286-16/20Mhz	CALL
386SX 16/25Mhz	CALL
386DX 33/40Mhz	CALL
486 33 EIZA 256 Cache	CALL

IMPETUS COMPUTERS

386SX 25Mhz	CALL
386SX 33Mhz	CALL
386DX 40Mhz	CALL
486DX 33Mhz	CALL
486 DX 50Mhz	CALL

CD CLUB

Γραφτείτε στο CLUB
του SMART
και...
Πολλά δώρα
φανταστικές τιμές



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από ***AMSTRAD 6128, ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 ώς PC 486i.***



Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιό σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.

Γι' αυτό μην καθυστερείτε.

Τηλεφωνείστε τώρα στο ***3606801*** γιά να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, γιά οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή.

Σας περιμένουμε να περάσετε από το κατάστημα και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις πιό ***χαμηλές τιμές*** και με ***πολλές ευκολίες πληρωμής.***

A4 COMPUTERS

386SX 25Mhz	CALL
386SX 33Mhz	CALL
386DX 40Mhz	CALL
486DX 33Mhz	CALL
486 DX 50Mhz	CALL

CO-PROCESSORS

CYRIX - IIT - INTEL

CX82S87/80287-6/20
CX83S87-16/80387SX-16
CX83S87-20/80387SX-20
CX83S87-25/80387SX-25
CX83D87-25/80387-25
CX83D87-33/80387-33
CX83D87-40/80387-40



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ

ΜΕ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΕ ΟΛΗ

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Music syntesiser card.

Συμβατή με όλα τα Computer Games. Αφεθείτε στην μαγεία του ήχου ταξιδέψτε μαζί της.
Περιλαμβάνετε ακόμα :Juke Box Software-User Guide
3,5"&5,25" δισκέττες

THUNDER BOARD
SOUND BLASTERL
SOUND PARTNER

Ad Lib Compatible,midi in/out

ORIGINAL GAMES



Πολλά games

Γιά όλους τους τύπους μηχανημάτων.
Και όπως πάντα θα βρείτε τις πιό πρόσφατες κυκλοφορίες τις αγοράς.

...ΚΑΙ CD GAMES

SMART
COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6, 102 82
ΑΘΗΝΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)
ΤΗΛ. 36.06.801

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
MICHAEL LOVATT

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΪΩΝΑΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΜΟΝΤΑΖ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΡΕΛΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

ΠΕΡΙΕ

ΧΟΜΕΝΑ



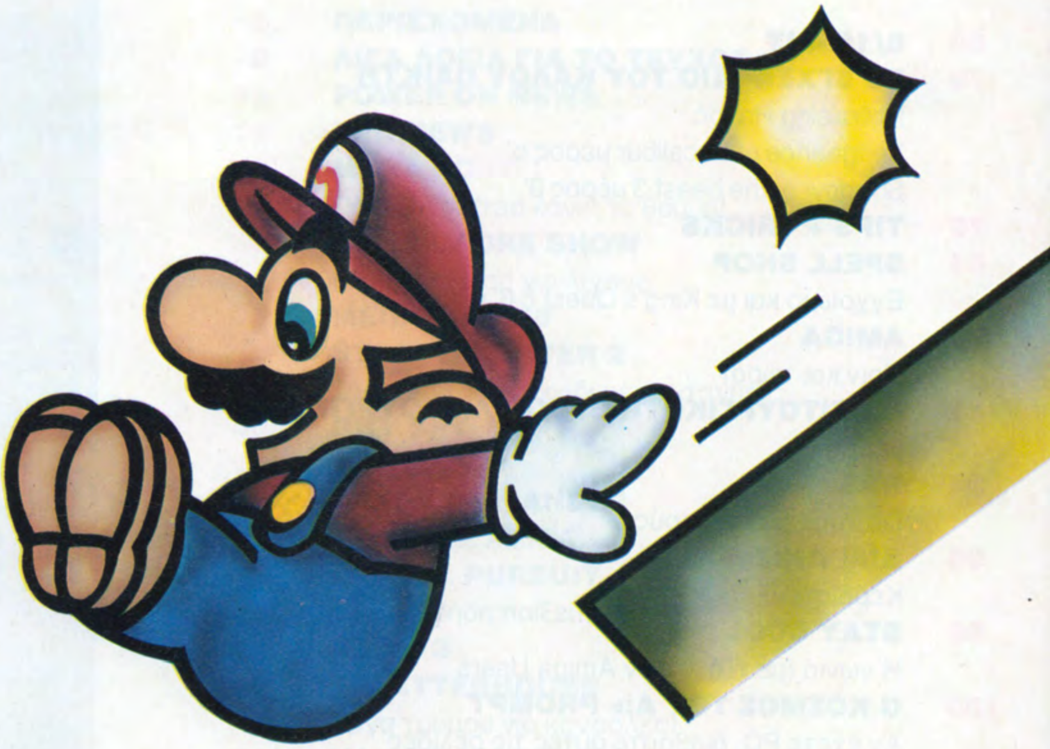




Όσοι εμπιστεύονται τη **Nintendo..,**

αναζητούν

το **Nintendo** *shop*!



Το αποκλειστικό περιβάλλον

για τους Φανατικούς.

Νέα παιχνίδια, περιφερειακά

αξεσουάρ,

απο το **PANDA**

COMPUTERS + GAMES

Ν. ΙΩΝΙΑ: Εμπορικό Κέντρο ΙΟΝΙΑ 2000
Λ. Ηρακλείου 350, 1ος όροφος

ΨΥΧΙΚΟ: Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362

ΣΥΝΤΑΓΜΑ: Καραγιώργη Σερβίας 4
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033

Nintendo *shop*

SPIRIT

ΠΑΝΤΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ*

Λίγα λόγια για το τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

POWER-RYU-KEN

Κανένα άλλο τεύχος του USER δεν είχε την τύχη αυτού που κρατάτε στα χέρια σας. Γιατί κανένα άλλο USER δεν είχε ποτέ παρουσιάσει το Street Figter 2 για Super NES. Και αυτό είναι το κυριότερο γεγονός του μήνα (και ίσως της χρονιάς!).

Αυτό θα το διαπιστώσετε και μόνοι σας πηγαίνοντας στην σελίδα 34 όπου θα δείτε να σας περιμένει το gameplay, τα γραφικά και ο ήχος μιας νέας εποχής που δείχνουν να φέρνουν μαζί τους τα νέα μηχανήματα. Τί να κάνουμε, έχουμε μπει για τα καλά στην δεκαετία του '90.

Τα υπόλοιπα θέματα που καλύπτουμε στις 132 σελίδες μας αρχίζουν με μια hardware βόμβα στα θεμέλια του συστήμα ος (σύστημα=διαχωρισμός επαγγελματικών μηχανημάτων και παιχνιδομηχανών) όπου πάλι η Amstrad βάζει το χέρι της ή μάλλον το MEGA PC της, το πρώτο μηχάνημα στον κόσμο που είναι συμβατός υπολογιστής και ταυτόχρονα καθαρόαιμη παιχνιδομηχανή και δη SEGA Mega Drive. Λέτε ο πόλεμος που έχει ξεσπάσει εδώ και ένα χρόνο περίπου ανάμεσα στους παιχνιδάδες και τους μη παιχνιδάδες να τελειώσει με ένα happy end, με γάμους και πανηγύρια; Μάλλον όχι!

***Να εύχεσαι να τον συναντήσεις κάποτε.**

Αν θα πέσει ο ουρανός να μας πλακώσει μετά από αυτά που συμβαίνουν; Ισως, γι'αυτό παίχτε όσο προλαβαίνετε! Πρώτα όμως διαβάστε στις 30 γεμάτες reviews σελίδες μας τί αξίζει να αγοράσετε και τί όχι.

Το Motorhead αφιερωμένο ειδικά στα πολλά "μέταλλα" που είναι γνωστό ότι διαβάζουν το περιοδικό!

Λοιπόν, εντελώς εκτός θέματος να σας πω, έτσι στην ψύχρα,ότι τα ψωμιά της πειρατείας λιγοστεύουν! Απίστευτο ε; Κι όμως, μόλις ψηφίστηκε η νέα νομοθεσία που εξομοιώνει την αντιμετώπιση του αντίγραφου στην Ελλάδα με αυτή της Ευρώπης. Αυτό σημαίνει πολύ αυστηρότερες ποινές και μεγαλύτερη ευχέρεια στις εταιρίες να προστατεύσουν τα διακαιώματά τους. Να το δούμε και στην πράξη, γιατί έχουμε κουραστεί να παλεύουμε μόνοι μας.

Ηταν ένας από τους σημαντικότερους διαγωνισμούς που κάναμε ποτέ στο USER. Και η ψήφος σας μέτρησε στα πανευρωπαϊκά βραβεία για τα καλύτερα παιχνίδια. Είσαστε ολοι νικητές αλλά ρίξτε και μια ματιά μήπως έχετε κερδίσει κάποιο παιχνίδι δώρο για την συμμετοχή σας.

Ψάχνοντας τις σελίδες μας κάποια στιγμή θα πέσετε πάνω σε ένα συμπαγές, στιβαρό πεντασέλιδο όπου όλοι οι αρχάριοι αλλά και οι υπόλοιποι μπορούν να στέλνουν τις απορίες τους. Οι συντάκτες μας θα απαντούν αλλά και θα αναλύουν θέματα που σας ενδιαφέρουν για όλους τους υπολογιτές των 8, 16 αλλά και 32-bit. Οι κονσόλες προς το παρόν θα πρέπει να περιμένουν τις απαντήσεις τους από την αλληλογραφία.

Η εκδήλωση της Commodore, το Review του αναγνώστη, η υπόλοιπη λύση του Beast III, το θέμα για Amiga, ο διαγωνισμός, η στήλη της μουσικής, ο κινηματογράφος... Ολα αυτά και ακόμα περισσότερα σας περιμένουν στις σελίδες μας.

Υ.Γ. Οπως και να το κάνουμε το θέμα των καταλήψεων και της παιδείας λύνεται μόνο με έναν καλό διάλογο οπότε...

Υ.Γ.2 Θα αναφερθώ στα ηλεκτρονικά και σ'αυτό που έγινε στις 8/2, πριν από μερικές μέρες δηλαδή. Πολλοί από σάς πήραν τηλέφωνο να μάθουν τί έγινε στον αγώνα μου στα ηλεκτρονικά με τον φίλο του οποίου την πρό(σ)κληση είχα αποδεχτεί από την στήλη της αλληλογραφίας. Το παλληκάρι δεν ήρθε αλλά ήρθαν άλλοι αναγνώστες! Ετσι παίξαμε πλήρεις ενθουσιασμού μαζί τους.

Για την ιστορία: κέρδισα έναν άξιο KEN 3-0 και νικήθηκα από έναν ισάξιο VEGA 2-1. Και πολύ μας άρεσε... και επειδή δεν έχει ξαναγίνει, λέω να το καθιερώσουμε. Ετσι σας προτείνω νέα συνάντηση! Οποιος θέλει ας έρθει στις 8 Μαρτίου στα ηλεκτρονικά της Τζώρτζ (κάθετος της Στουρνάρα) στις 5.30 το απόγευμα.

Και μιλάμε για Street Fighter 2 βέβαια.

Ο Αρχισυντάκτης

NEWS

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ ΜΕΡΟΣ 1ο

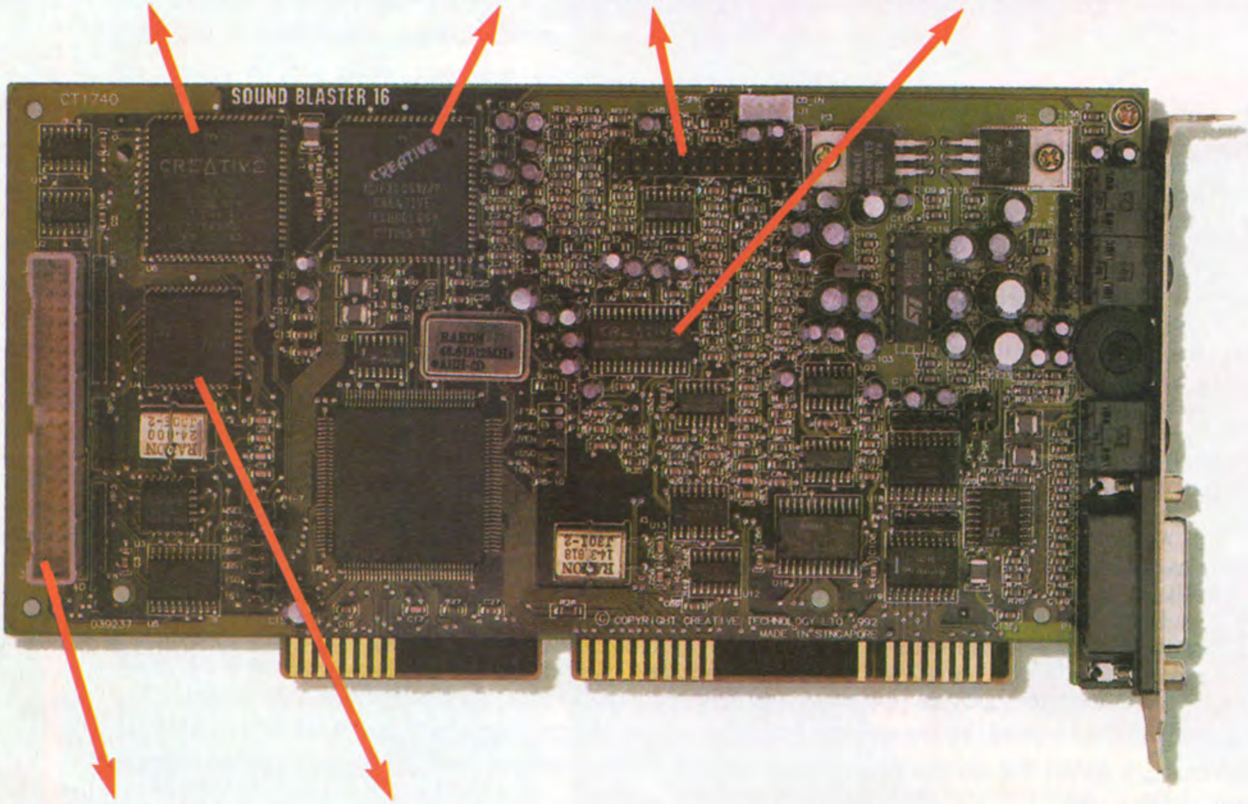
SOUNDBLASTER 16 ASP

ASP: Δίνει 4.1 συμπίεση πραγματικού χρόνου επιταχύνοντας έως 65% τη CPU

Το **chip** της **Creative Labs.** Δυνατότητες προγραμματιζόμενου mixing, εγγραφή πολλαπλών πηγών κ.α.

Upgrade για Wave Blaster

16 bit Codec με 90dB signal-to-noise



CD-ROM interface

Chip για πλήρη συμβατότητα με τις υπάρχουσες εφαρμογές για Sound Blaster

Λειτουργικά σε DOS, OS/2, Windows, Multimedia

Τι Soundblaster Pro μου λέτε εσείς και ιστορίες...
Αυτά είναι παρελθόν. Η εταιρεία Creative Labs, γνωστή πλέον από όλα τα εις -BLASTER προϊόντα της, μας παρουσιάζει μια καινούργια κάρτα ήχου, μέλος της οικογενείας των Sound Blaster.
Η καρτούλα αυτή, από ότι φαίνεται, είναι πολύ καλύτερη από την Pro, δίνοντας κάποιες επιπλέον δυνατότητες. Η κυριότερη ίσως από αυτές είναι το chip για ASP (Advanced Signal Processing) που διαθέτει, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα συμπίεσης των ήχων μέχρι 4:1 σε realtime, απελευθερώνοντας έτσι τον επεξεργαστή του υπολογιστή, γλυτώνοντας μέχρι 65% του χρόνου επεξεργασίας. Καλό αυτό, αλλά δεν διευκρινήσαμε κάτι. Παρ' όλη την συμπίεση, η ποιότητα του ήχου, παραμένει σε επίπεδα CD!!!
Επίσης, έχει ενσωματωμένο interface για CD-ROM και για upgrade σε Wave Blaster, ένα interface για μελλοντική wave table music synthesis. Εχει προγραμματιζόμενο mixing, δυνατότητα εγγραφής από πολλαπλές πηγές και έλεγχο των treble και bass. Τέλος, είναι πλήρως συμβατή με όλες τις Soundblaster.
Και αυτά είναι μόνο η αρχή. Ετοιμαστείτε για καινούργιες περιπέτειες με μια κάρτα ήχου που όπως φαίνεται δεν αρκείται στα παιχνίδια.

ΑΣΥΡΜΑΤΑ JOYPADS!!!



Ναι, ναι, ναι...

Ασύρματα joypad για τη Super NES σας. Αυτή ήταν η ιδέα της εταιρείας Konami, την οποία και υλοποίησε, φέρνοντάς μας τα joypad αυτά, που επιτέλους μας γλυτώνουν από τα αντιπαθητικά, ενοχλητικά και συνεχόμενα μπλεξίματα των καλωδίων. Βασικά, δεν έχουν καμμία εξωτερική διαφορά από τα υπόλοιπα, αν εξαιρέσουμε ότι τους λείπει το καλώδιο. Το σήμα που βγαίνει από τα joypads, καταλήγει σε ένα receiver που θυμίζει λιγάκι δορυφορικό πιάτο αλλά τέλος πάντων...

Μέχρι στιγμής, δεν είναι σίγουρο ότι τα joypads θα έρθουν στην Ελλάδα, αλλά εμείς ευελπιστούμε.



MEDIA-PRO PLUS

Την εταιρεία Rombo πρέπει να την ξέρουν οι περισσότεροι από εσάς χάρη στα πακέτα των digitizers που έχει κατά καιρούς κυκλοφορήσει. Αυτή τη φορά, κυκλοφόρησε ένα καινούργιο πακέτο, αυτή τη φορά για το περιβάλλον των Windows. Η κάρτα που αποτελεί το digitizer, καθώς και τα ηχειάκα και τα ακουστικά που την ακολουθούν, είναι μια πολύ καλή πρόταση για όσους θέλουν να κάνουν digitizing, από οποιαδήποτε video πηγή.

Η πηγή αυτή, πρέπει να είναι είτε PAL είτε NTSC και συνδέεται στην κάρτα, η οποία με τη σειρά της πρέπει να συνδεθεί σε μία VGA η οποία έχει VESA connentor. Μετά από αυτό, πρέπει να συνδεθεί και στην υποδοχή του monitor. Με άλλα λόγια το σήμα της VGA, περνάει από την κάρτα, η οποία με την σειρά της στέλνει το σήμα στην οθόνη.

Επίσης, μπορείτε να εισάγετε ήχο από οποιαδήποτε πηγή, για να συνοδεύει την εικόνα σας.

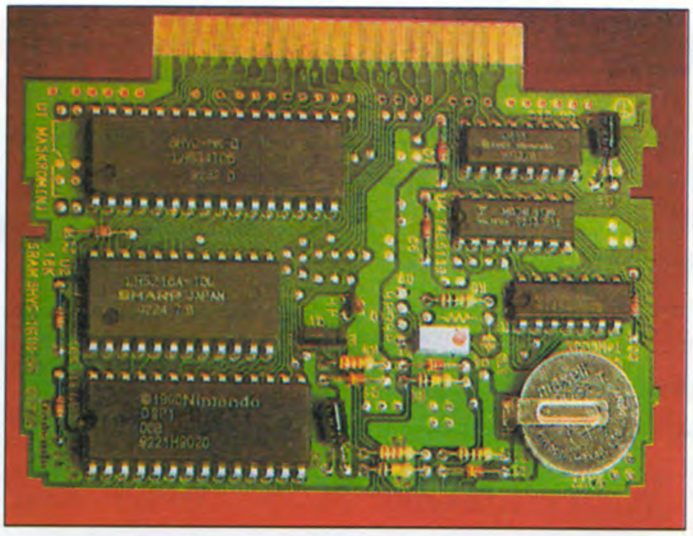
Το πακέτο, το συμπληρώνει το πρόγραμμα PhotoFinish της Zsoft, το οποίο είναι ένας καλός και αποδοτικός σύντροφος για την κάρτα.

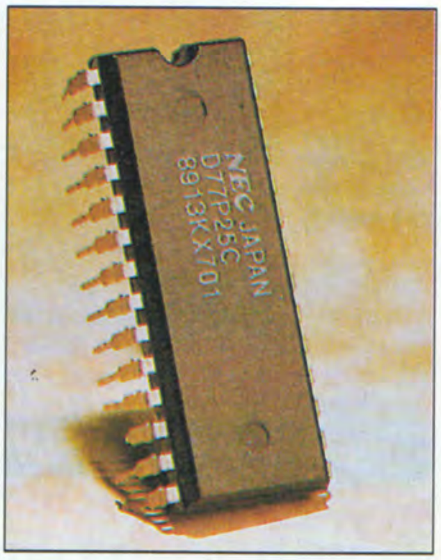
Μια και είπαμε ότι όλη η επεξεργασία γίνεται κάτω από Windows, να πούμε και ότι το παράθυρο που χρησιμοποιείται για την εικόνα μπορεί να μικρύνει ή να μεγαλώσει και η εικόνα να το ακολουθήσει ανάλογα. Το πιο ωραίο όμως είναι ότι αν κάνετε το παράθυρο icon, to icon αυτό, δεν είναι σταθερό όπως τα υπόλοιπα των Windows, αλλά δείχνει την εικόνα που λαμβάνει η κάρτα, και μπορείτε έτσι συνέχεια να ξέρετε τι γίνεται. Δυστυχώς όμως η κάρτα δεν έχει tuner και συνεπώς πρέπει να συνδέσετε εσείς ένα ξεχωριστό.



Τέλος, να πούμε ότι η μέγιστη ανάλυση της κάρτας είναι 640x480, αρκετή για τους περισσότερους χρήστες, όχι όμως και ανταγωνιστική σε σχέση με τις υπόλοιπες κάρτες που κυκλοφορούν, και ότι τα ηχειάκα δεν έχουν πολύ καλή απόδοση, πρόβλημα που λύνεται όμως αν συνδέσετε την κάρτα σε κάποιο στερεοφωνικό ή κάποια καλύτερα ηχεία.

NEA CHIPS ΓΙΑ SUPER NES





Είναι τα τελευταία συγκλονιστικά νέα από τον χώρο των cartridges και συγκεκριμένα από την τελευταία κονσόλα της Nintendo. Οχι, δεν έβγαλε καινούρια αλλά μιλάμε για το super NES. Το τσιπάκι που βλέπετε στην φωτογραφία μας είναι αυτό που ελέγχει τα γραφικά και δίνει τις εντολές για την κίνησή τους. Το άλλο που βλέπετε είναι ένα ανοιγμένο cartridge όπου μπορείτε να δείτε κάτω αριστερά το ειδικό chip DSP με την ονομασία DSP1. Είναι το ανοιγμένο cartridge του Mario Kart, η καλύτερη εφαρμογή της DSP τεχνολογίας μέχρι στιγμής σε home μηχανήματα.

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

ROLAND TAP-10 Audio Producer

Από τη Roland έρχεται η δεύτερη "πρόταση ήχου" αυτό το μήνα. Συγκεκριμένα, η εταιρεία μας προσφέρει την κάρτα TAP-10, η οποία διαφέρει από τις άλλες κάρτες της. Η TAP-10, είναι η πρώτη κάρτα της Roland που έχει δυνατότητα για sampling, αφού μέχρι τώρα ποτέ δεν είχαμε τη ευκαιρία να κάνουμε κάτι τέτοιο. Η TAP-10, συνδυάζει 128 Sound Canvas ήχους και 16-bit CD απόδοση, με πλήρη επεξεργασία σήματος για να προσφέρει επαγγελματική απόδοση.

Τα χαρακτηριστικά του μηχανήματος είναι το εξής:

1) 16-bit, 44.1KHz Stereo ή δι-κάναλο mono, με απ' ευθείας εγγραφή στο δίσκο.

2) 128 sampled ακουστικούς και ηλεκτρονικούς ήχους και εφφέ, μαζί με 6 drum sets.

3) MIDI, MPC και Windows 3.1 συμβατά.

4) 28-voice polyphony και 18-part multitimbral δυνατότητα κατάλληλη για πολύπλοκα μιξαρίσματα και ενορχηστρώσεις.

Μαζί με τη κάρτα έρχεται και το πρόγραμμα Audio Toolworks, για συγχρονισμένη επεξεργασία MIDI και digital audio.

Τέλος, υπάρχει και το προαιρετικό MCB-10 MIDI Connector Box, που επιτρέπει σύνδεση με synths, MIDI keyboards και εξωτερικές MIDI devices.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ CANON

Η Canon, η οποία είναι γνωστή στον χώρο των υπολογιστών περισσότερο για τους εκτυπωτές της, κυκλοφόρησε έναν καινούργιο laser εκτυπωτή με ανάλυση 600 dpi. Ο εκτυπωτής έρχεται σαν ανταγωνιστής του Hewlett - Packard Laser Jet 4, κυκλοφόρησε λίγες εβδομάδες μετά από αυτόν, έχει την ίδια τιμή και εκτυπώνει 8 σελίδες τον λεπτό. Επίσης ο Canon LBP-8 IV, έχει Automatic Image Refinement κάτι που στα ελληνικά σημαίνει ότι ο εκτυπωτής μπορεί να αποδώσει αναλύσεις μέχρι 2400 x 600 dpi, όπως επίσης και το CanOPe (Canon Open Printer Environment), ένα κοινό interface για πακέτα εφαρμογών. Σε αντίθεση όμως με τον Laser Jet, δεν έχει ενσωματωμένες δυνατότητες network, με συνέπεια να γίνονται και πάλι όλα μέσω του PC. Η εταιρεία όμως λέει ότι αυτό θα καλυφθεί σύντομα. Αντε να ακολουθήσουν και οι υπόλοιποι, να δούμε που θα φτάσουν οι εκτυπωτές. Ο Canon LBP-8 IV, κοστίζει 1649 λίρες Αγγλίας.

Η MADONNA ΣΕ DEMO !



Αυτή τη φορά όχι με τα μουσικά της κομμάτια αλλά με το κορμί της. Στα πλαίσια λοιπόν της διαφημιστικής της εκστρατείας κυκλοφόρησε και εκεινο το ηλίθιο βιβλίο με τις γυμνές φωτογραφίες της. Σιγά το σώμα! Αλλά οι hackers πρόλαβαν και τις κυκλοφόρησαν σε δισκέτες. Η πρώτη έκδοση που έπεσε στα χέρια μας ήταν για Amiga απ'όπου και οι φωτογραφίες που βλέπετε. Τώρα όσο η ειδική επιτροπή προσπαθεί να κρίνει αν αποτελεί το βιβλίο της Madonna πορνογραφικό υλικό ή καλλιτεχνική έκφραση, εμείς μπορούμε να βρούμε κάτι καλύτερο σε όλα τα περίπτερα της Ομόνοιας!



NEWS

MICROSOFT CINEMANIA

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

SCANMAN COLOUR



Η εταιρεία Logitech, παρουσίασε πρόσφατα τον καινούργιο της hand-scanner, ο οποίος όπως θα καταλάβατε από τον τίτλο είναι έγχρωμος. Ο Scanman Colour, είναι ένας scanner διαφορετικός από τους υπόλοιπους, με πολλές δυνατότητες - ιδίως αν λάβουμε υπ' όψιν ότι είναι ένας "απλός" scanner χειρός. Πρώτον, διαθέτει 24-bit επεξεργασία, πράγμα που σημαίνει πολλά χρώματα - για την ακρίβεια έχει δυνατότητα capture της τάξης των 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Δεύτερον, έχει λίγα controls για τις όλες του της λειτουργίες, πράγμα καλό αφού δεν ψάχνετε πολύ και συνεπώς δεν μπερδεύεστε, αλλά κάπως κακό για τους αρχάριους του scanning.

Το καλύτερο όμως χαρακτηριστικό του είναι το ότι πρόκειται για ένα scanner διαστάσεων 16x16 και βάρους σχεδόν 400 γραμμαρίων, που σημαίνει ότι είναι αρκετά εύκολο στο πιάσιμο και τον χειρισμό, ενώ το βάρος του βοηθά σε μια ομαλή κίνηση του μηχανήματος κατα την διάρκεια της λειτουργίας του.

Το μηχάνημα έρχεται μαζί με το πρόγραμμα Foto Touch, το οποίο εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες του Scanman, δίνοντας πολύ καλές αποδόσεις κάτω από το γραφικό περιβάλλον των Windows. Πρέπει να πούμε όμως ότι δεν υπάρχει κάποιο πρόγραμμα για OCR, πράγμα κάπως απογητευτικό, αφου οι δυνατότητες του scanner αυτού είναι πολλές.

Πάντως, για να εκμεταλλευτείτε εσείς όλες τι δυνατότητες του Scanman, πρέπει να έχετε στην κατοχή σας και μια κάρτα γραφικών 24-bit, γιατί αλλιώς θα πρέπει να αρκεστείτε στα 256 χρώματα (ή αποχρώσεις του γκρι) και όχι στα 16.7 εκατομμύρια.



Μήπως διαβάσατε τη στήλη CINEMA τον προηγούμενο μήνα; Αν ναι, τότε ίσως να ζηλεύετε τον αρχισυντάκτη μας για τις γνώσεις του γύρω από τις κινηματογραφικές ταινίες και τους συντελεστές τους, παρόλο που πήρατε μόνο μια ιδέα από αυτά που ξέρει. Αν θέλετε όμως (και αν έχετε και το απαραίτητο hardware), μπορείτε να βάλετε τον Κροντηρά κάτω και να τον κατατροπώσετε σε οποιοδήποτε θέμα γύρω από τον κινηματογράφο. Πως; Απλά, αν έχετε CD-ROM και ένα μηχάνημα που να τρέχει Windows, τότε μπορείτε να αγοράσετε το Cinemania, το καινούργιο CD της Microsoft, το οποίο περιέχει ότι μπορείτε να φανταστείτε γύρω από τον χώρο του κινηματογράφου.



Για την ακρίβεια, μιλάμε για περισσότερες από 19000 ταινίες με τις σύντομες παρουσιάσεις τους (άλλες 750 περίπου έχουν αναλυτικές παρουσιάσεις), 3000 ηθοποιούς, σκηνοθέτες, παραγωγούς, ή γενικότερα συντελεστές, όλους με τις βιογραφίες τους, όλα τα βραβεία OSCAR που έχουν απονεμειθεί από το 1927 εώς το 1991, φωτογραφίες από ταινίες, περισσότερο εκειδικευμένες πληροφορίες, όπως για τη διάρκεια της κάθε ταινίας, αν ήταν έγχρωμη ή όχι, όλους τους συντελεστές κ.ά. Και για να περάσουμε στην "άλλη" πλευρά, έχει hyperlink, που αφού είπαμε ότι το πρόγραμμα δουλεύει κάτω από Windows, σημαίνει ότι μπορείτε να κάνετε ένα click σε κάποια υπογραμμισμένη λέξη και να δείτε πληροφορίες που κρύβονται πίσω από αυτήν, είτε πρόκειται για κάποιον ηθοποιό, είτε για σκηνοθέτη, είτε για ταινία - οτιδήποτε. Για την ακρίβεια αν υποθέσουμε ότι του ζητήσετε πληροφορίες για την ταινία Terminator II, μόλις τις εμφανίσει, θα δείξει τους συντελεστές, την υπόθεση, κριτικές κλπ. Αν τώρα εσείς, κάνετε ένα click πάνω στο όνομα του Arnie (ξέρετε ποιον λέω), τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη το πλήρες βιογραφικό του, η φιλμογραφία του και ότι έχει σχέση με αυτόν.

Εκτός των άλλων, το CD περιέχει πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε και στο βιβλίο Leonard Maltin's TV Movies and Video Guide, ένα πολύ καλό και αναλυτικό βιβλίο γύρω από τον χώρο των ταινιών. Πάντως, το Cinemania δεν σταματάει εκεί προσφέροντάς σας έναν καταπληκτικό σύντροφο σε όλα τα θέματα που αφορούν τον κινηματογράφο. Αν ενδιαφέρεστε για τις ταινίες, του ηθοποιούς και όλο τον χώρο της έβδομης τέχνης (και αν έχετε τη δυνατότητα), πρέπει οπωσδήποτε να αποκτήσετε αυτό το CD. Το μόνο κακό του είναι ότι δεν μπορείτε να το πάρετε μαζί σας στον κινηματογράφο...

ΠΑΛΙ Η NINTENDO...

Για την οποία μάθαμε ότι το 1992 αύξησε τα κέρδη της σημαντικά. Είναι αυτή τη στιγμή η τρίτη μεγαλύτερη εταιρία στην Ιαπωνία μετά βέβαια από την TOYOTA και την εταιρία τηλεπικοινωνιών της Ιαπωνίας.

USER's √αι

χρήστες ναρκωτικών

Οχι

ΟΧΙ στα ναρκωτικά

ΝΑΙ στη ζωή

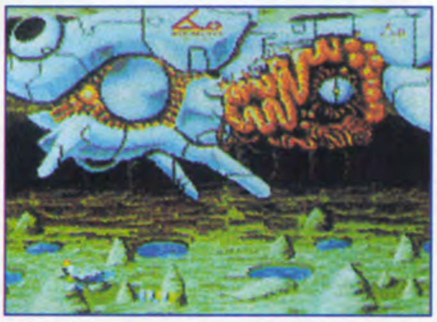
Φωνάξτε μαζί μας

ΠΟΤΕ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ

USER

PREVIEWS

PHALANX



Ενα από τα καλύτερα shoot'em ups για Super Nintendo. Εκπληκτικά γραφικά, scrolling και τεράστιοι εχθροί σας περιμένουν. Μόνο αρνητικό εκ πρώτης όψης ο μέτριος ήχος.Πολύ μουσική ρε παιδί μου και λίγο εφφέ. Γιατί; Πάλι τσιγκουνεύτηκαν την μνήμη;

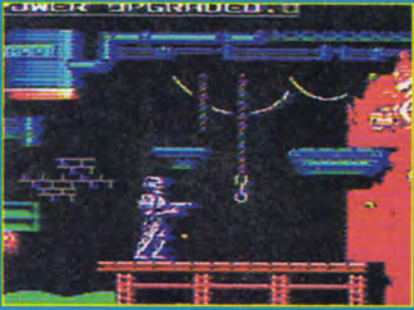


BODY COUNT



Από την Strangeways αυτό το παιχνίδι είναι ένα περίεργο shoot'em up. Τα γραφικά του φαίνονται πολύ όμορφα. Δείτε, δείτε...

ROBOCOP 3





Οχι για τις εκδόσεις σε Amiga και PC αλλά για κονσόλες. Τα γραφικά που βλέπετε είναι από NES και το παιχνίδι δεν έχει καμμία σχέση με τα γραφικά των 16- bit εκδόσεων σε υπολογιστές. Οπως μπορείτε να δείτε θυμίζει το δεύτερο μέρος στα άλλα μηχανήματα σαν ένα απλό platform. Δεν υπήρχε περίπτωση να δούμε vector γραφικά από αυτόν τον επεξεργαστή και η Ocean το ήξερε. Ελπίζουμε να το τεστάρουμε σύντομα.

AMAZON GUARDIANS OF EDEN

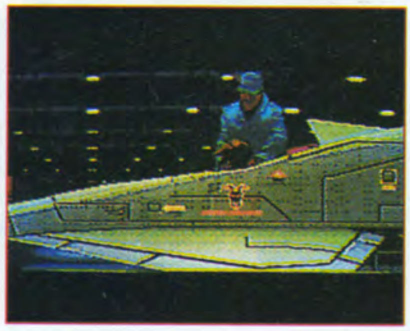
Φαίνεται ότι όλοι το έριξαν στα adventures. Η Access κυκλοφορεί αυτό το πρόγραμμα μετά την μεγάλη της επιτυχία με το LINKS 386 Pro Golf. Είναι μια κινηματογραφική περιπέτεια με σενάριο του 1957 στις ζούγκλες του Αμαζονίου. Κάτι σαν B'movie δηλαδή με πλήρεις ψηφιοποιημένες και κινούμενες εικόνες αλλά και ανάλογο ήχο. Επτά 1.44 δισκέτες περιμένουν τον 386 με την SVGA του και την Sound Blaster για να δείξουν την αξία του προγράμματος.





WING COMMANDER ΓΙΑ SUPER NES





Επιτέλους ένα παιχνίδι της προκοπής για το μηχάνημα της Nintendo. Με τα 256 χρώματα που μπορεί να απεικονίσει και τον 16-bit ήχο του ίσως να μπορέσει να αποδώσει το εκπληκτικό πρόγραμμα της Origin με τον τρόπο που απέτυχε η Amiga. Οι φωτογραφίες που βλέπετε είναι από αυτή την έκδοση η οποία θα κάνει εκτεταμένη χρήση της ενσωματωμένης ικανότητας του μηχανήματος για αυτόματο scalling και θα περιλαμβάνει περίπου 40 αποστολές και 33 μουσικά κομμάτια. Ισως αργήσουμε να το δούμε στην Ελλάδα αλλά αξίζει τον κόπο να περιμένουμε. Και μία σημείωση που σίγουρα θα σας ενδιαφέρει. Το Wing Commander στο PC είναι ακόμα μέσα στο Τοπ 10 των παιχνιδιών με τις μεγαλύτερες πωλήσεις στην Αμερική!





RISKY WOODS



Καταπληκτικό παιχνιδάκι στην Amiga με τα 20 διαφορετικά είδη τεράτων και τις 150+ οθόνες δράσης. Πάρα πολλά χρώματα και χαριτωμένα sprites. Θα βγει και σε MEGA DRIVE.

FORMULA 1 GRAND PRIX



Για το Mega Drive ένα παιχνίδι που μπορεί να σας θυμίζει Microprose αλλά στην πραγματικότητα είναι της Domark. Το παιχνίδι είναι ένα simulator όπου μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο των ελαστικών, να προσαρμοστείτε στον καιρό και να νικήσετε ρε παιδί μου! Από τα πρώτα προγράμματα φόρμουλας που θα κυκλοφορήσουν για κονσόλες.



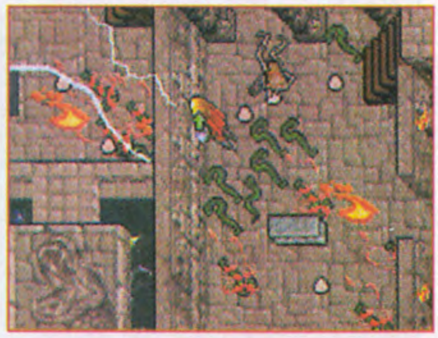
HOME ALONE

Ισως το χειρότερο παιχνίδι των τελευταίων χρόνων - και η ταινία δεν πάει πίσω - στους 16-bit υπολογιστές. Αλλά στα handhelds είναι καλό. Η έκδοση για game Boy που περιμένουμε φαίνεται ανεκτή έως καλή.



ULTIMA 7 THE SERPENT ISLE





Από την μεγάλη Origin της οποίας τα παιχνίδια δεν έρχονται συχνά στην Ελλάδα. Μιλάμε για το δεύτερο μέρος του έβδομου παιχνιδιού της σειράς που προσπαθεί να συνδεθεί περισσότερο με το παρελθόν. Αυτό μόνο σεναριακά γιατί τα γραφικά του θα σας καταπλήξουν. Χρησιμοποιεί ένα σωρό χρώματα στις στατικές οθόνες, μεγαλύτερα πορτραίτα των χαρακτήρων, πολλά χαρακτηριστικά εδάφους (με χιόνι, γρασίδι και πάγο παρακαλώ) και πολύ μαγεία.



NO SECOND PRIZE

Να και το πρώτο παιχνίδι που σας επιτρέπει σε αγώνα με μοτοσυκλέτες να πάρετε και τον ρόλο γυναικών οδηγών! Ξέρω ότι δεν θα το κάνετε γι'αυτό υπάρχουν και τέσσερις άντρες. Είναι το καινούριο racing simulator της Amiga που δεν φαίνεται καθόλου άσχημο. Υπάρχουν 12 διαφορετικές πίστες να τρέξετε σε ολόκληρο τον κόσμο. Αναπάσα στιγμή παιχνιδιού μπορείτε να δείτε την δράση από κάποιες κάμερες εναέριες χτυπώντας τα function keys. Είναι μια καλή αλλαγή από τα πολλά παιχνίδια με αυτοκίνητα αλλά η πρώτη μας εντύπωση είναι ότι δεν είναι αρκετά καλό. Με vector γραφικά, αρκετά γρήγορο αλλά μοιάζει να έχει βγει 2 χρόνια πριν. Ο ήχος του τουλάχιστον είναι απογοητευτικός.

ROOKIES



Δεν ξέρω αν το έχετε καταλάβει αλλά τελευταία τα πολεμικά παιχνιδια πάνε απο το κακό στο χειρότερο. Ισως από αυτή τη μοίρα να ξεφύγει το παιχνιδάκι αυτό της Perfect Set που έχει και πολύ καλά γραφικά. Σε Amiga βέβαια.

LOTUS TURBO CHALLENGE
ΓΙΑ MEGA DRIVE

Το παιχνίδι που έγινε η Νο1 επιτυχία στον χώρο των racing games εμφανίζεται και στο Mega Drive. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη, το Mega Drive κάπου δείχνει ότι ζορίζεται εκεί και τα πρώτα επίπεδα είναι μάλλον βαρετά. Πάντως θα περιμένουμε μέχρι το Review και θα σας πούμε μετά.





GUEST





Εχετε PC; Εχετε CD; Αν απαντήσατε και στις δύο ερωτήσεις με ΝΑΙ τότε κερδίζετε ένα καταπληκτικό παιχνίδι που πιστεύουμε ότι είναι το πρώτο που θα σας τρομάξει. Μπορεί το Darkseed να είχε ατμόσφαιρα αλλά αυτό εδώ θα σας κάνει να τα χάσετε. Πρώτα είναι το σενάριο που ακολουθεί συγκεκριμένη θριλλερική δομή, ύστερα τα γραφικά που είναι φανταστικά, επιτρέποντας ακόμα και εφφέ με φαντάσματα και οπτασίες και τέλος είναι ο ήχος που θα σας κόψει την αναπνοή. Οταν κυκλοφορήσει θα είσαστε οι πρώτοι που θα το μάθετε. Προς το παρόν αφεθείτε στα γραφικά και φανταστείτε τί σενάριο μπορεί να πλεχτεί σε ένα ακόμα στοιχειωμένο σπίτι.

SUPER STRIKE EAGLE



Η Microprose αγαπάει τα PCs αλλά τώρα την έχει καταβρεί με τις δυνατότητες του Super NES. Ετσι θα κυκλοφορήσει αυτόν τον τίτλο σύντομα (και θα είναι και από τους ακριβότερους). Δυστυχώς τα πρώτα δείγματα λένε ότι το παιχνίδι είναι περισσότερο ένα shoot'em up παρά ένας εξομοιωτής. Το καλό είναι οτι έχει υπέροχα γραφικά. Θα πήξετε στο scalling και θα ζητατε κι άλλο.

PALLADIN 2

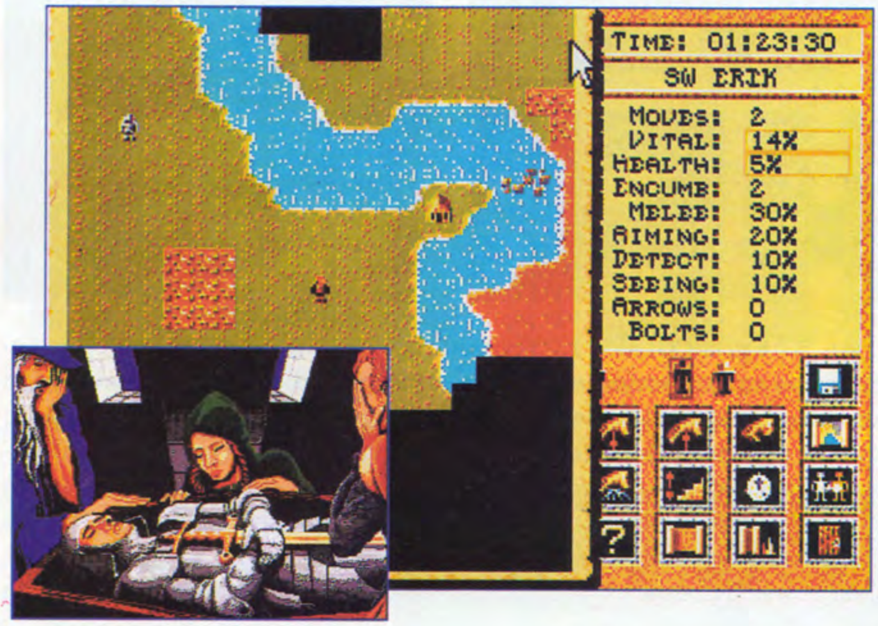
CYBERNATOR



Ενα ακόμα παιχνίδι για το Super NES που φαίνεται αρκετά εντυπωσιακό. Φτιαγμένο από την KONAMI με τον παραδοσιακό γιαπωνέζικο τρόπο (πολύ δουλειά, λίγη φαντασία, άντε βάλε κι έναν Γκοτζίλα ακόμα μέσα) όπου ο ήρωας είναι κάτι σαν μεγάλος Robocop ή Transformer αν προτιμάτε που πολεμάει στο διαστημα. Το Atomic RoboKid είναι το πρώτο πράγμα που σου έρχεται στο νού βλέποντάς το αλλά αυτό εδώ είναι πολύ καλύτερο. Δύσκολο και με πολλές εκρήξεις. Θα το περιμένουμε στην γωνία να το σαπίσουμε στο τεστ.







Και τώρα τί θα κάνουμε χωρίς Paladin; Ο άνθρωπος αυτός ήταν μια κάποια λύση. Ομως παρόλο που το πρώτο μέρος ήταν μάλλον μια αποτυχία η Impressions εκεί, το βιολί της. Εχει βρει το σύστημα να παράγει παιχνίδια με την σέσουλα.
Αντε να δούμε αν αυτό το μεσαιωνικό δράμα θα είναι καλύτερο. Βλέπετε γραφικά από ST.

ROADRUSH 2



Το δεύτερο μέρος του αρκετά καλού coin-op τώρα και για Mega Drive. Φαίνεται ότι οι εταιρίες νομίζουν ότι το μηχάνημα είναι καλό για τέτοια παιχνίδια. Θα δούμε την κίνηση, τον ήχο και την αίσθηση και θα σας πούμε αν αξίζει. Θα εμφανιστεί επίσης και σε Amiga.

MEGALOMANIA II



Είναι δυνατόν; Να εμφανιστεί το δεύτερο μέρος αυτού του εκπληκτικού παιχνιδιού;
Ναι είναι και φαίνεται να είναι αρκετά καλό. Ισως γίνει επιτυχία όπως και ο πρώτο μέρος. Μέχρι να το πάρουμε στα χέρια μας δείτε μερικές πρώιμες εικόνες από το παιχνίδι.



STREET FIGHTER 3

Μείναμε έκπληκτοι στα γραφεία όταν ήρθε η είδηση. Για να είμαστε ειλικρινείς δεν είναι καθόλου είδηση αλλά μάλλον μία φήμη, η οποία φαίνεται όμως ισχυρή. Η Capcom μελετάει αυτή τη στιγμή την έκδοση της νέας της παραλλαγής πάνω στο πιο επιτυχημένο coin-op όλων των εποχών που στον τίτλο του θα περιλαμβάνει και το όνομα Turbo και μάλλον θα δίνει στους ήρωές του νέες κινήσεις αλλά και... όπλα. Είπαμε είναι απλώς μια φήμη (καλά ντε μην βαράτε) αλλά ελπίζουμε ότι θα γίνει πραγματικότητα. Περιμένουμε με κομμένη την ανάσα.

NCAA BASKETBALL

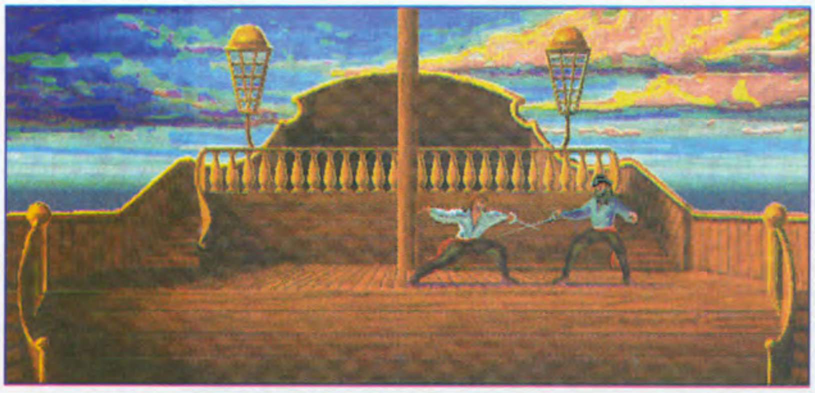


Εχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα παιχνίδια μπάσκετ. Το Super NES υπόσχεται κάτι που δεν έχει ξαναγίνει. Να κινείται το γήπεδο προς όλες τις κατευθύνσεις ανάλογα με την θέση του παίκτη σας. Αυτό γίνεται με αυτόματη μεγένθυση και χρήση του mode 7 του μηχανήματος. Ισως το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ που θα παίξετε φέτος. Θα δούμε στο review.

PIRATES! GOLD!



Το σημαντικότερο Preview αυτού του μήνα! Είναι η επανακυκλοφορία ενός από τα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών σε όλα τα format από την Microprose. Προς το παρόν θα κυκλοφορήσει μόνο για PC. Περιλαμβάνει όλη την δράση του original παιχνιδιού αλλά με πολύ καλύτερα γραφικά (τα βλέπετε άλλωστε και στις φωτογραφίες μας) αλλά και σε ήχο καθώς και έναν πολύ μεγαλύτερο κόσμο για να εξερευνήσετε. Δεν ξέρω τί λέτε εσείς αλλά εγώ θέλω να το κάνω review αμέσως, δεν μπορώ να περιμένω!



STREET OF RAGE 2



Μετά από την δόξα του Street Fighter 2 (δείτε γρήγορα το Mega Review στην σελίδα 34) η SEGA αντεπιτίθεται με το πρώτο της cartridge των 2 Mbytes! Είναι η συνέχεια του πολύ καλού -αλλά όχι αρκετά καλού- πρώτου μέρους που είχαμε παρουσιάσει πέρσι το καλοκαίρι. Θα είναι η απάντηση στο αριστούργημα του Super NES;

DRACULA THE UNDEAD



Μαζί με τον θόρυβο της ταινίας του Κόππολα εμφανίζονται και τα πρώτα παιχνίδια. Δεν είναι μεταφορά από τον κινηματογράφο ούτε έχει καμμία σχέση με το σενάριό του αλλά κάτι έχει να κερδίσει από όλη αυτή την διαφήμιση. Είναι σκοτεινό, έχει ατμόσφαιρα και είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια για handhelds. Ναι, είναι για Atari Lynx!



SHADOW OF THE BEAST 2



Ναι και το δεύτερο μέρος μεταφέρεται με αρκετή επιτυχία από την Amiga στο Mega Drive. Δεν έχει τις τεχνικές απαιτήσεις του πρώτου μέρους και στα sprites το μηχάνημα τα πηγαίνει πολύ καλά. Θα σας λείψουν οι αποχρώσεις του copper στο βάθος του ουρανού αλλά είναι πολύ καλό.

SUPER SPACE INVADERS



Η έκδοση για υπολογιστές 16-bit ήταν μια πλήρης αποτυχία. Η Domark φαίνεται οτι τώρα βρήκε τους σωστούς προγραμματιστές και το μεταφέρει με επιτυχία στο Game Gear! Και αν θέλετε το πιστεύετε, οι φωτογραφίες που βλέπετε είναι από αυτή την έκδοση!

AMSTRAD MEGA PC
Dr. SEGA ή Mr. PC;



Στη στήλη News του προηγούμενου μήνα, υπήρχε η σημαντικότερη ίσως είδηση των τελευταίων μηνών. Μιλάμε φυσικά για την κυκλοφορία του MEGA PC, ενός υπολογιστή που έρχεται να ανατρέψει τα μέχρι στιγμής δεδομένα, να ταράξει τα ήσυχα νερά της καθημερινής μας ζωής και να μας τρελλάνει κυριολεκτικά. Γιατί όλα αυτά; Οσοι από εσάς είχατε διαβάσει εκείνο το μονοσέλιδο άρθρο ξέρετε. Οσοι από εσάς δεν το είχατε διαβάσει, ίσως είναι καιρός να μάθετε ότι η πασίγνωστη πλέον AMSTRAD, κατάφερε να κλείσει μια συμφωνία με την SEGA και να εκτελέσει με επιτυχία το έργο του να ενώσει ένα MEGA DRIVE και ένα συμβατό. Ολα αυτά μας οδήγησαν στην σημαντικότερη κυκλοφορία του τελευταίου εξαμήνου, όσον αφορά τις κονσόλες, αλλά και τα PC που προορίζονται για ημι- έως καθόλου επαγγελματική χρήση.

ΤΩΝ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ - Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

HARDWARE TEST



Όλο το πακέτο της Amstrad

MEGA PC
ΠΡΩΤΕΣ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ.

Είναι φανερό από πού προέρχεται η ονομασία του MEGA PC. Αφού το μηχάνημα προέρχεται από συνένωση ενός MEGA DRIVE και ενός PC, το όνομά του δεν μπορεί να μην προέρχεται από εκεί. Ετσι, η AMSTRAD πήρε το "MEGA" από το "MEGA DRIVE" και το "PC" από το "PC Compatible" και έβγαλε το όνομα "MEGA PC". Αυτό είναι και το όνομα που φαντάζει στο κουτί του υπολογιστή. Και λέμε "στο κουτί", γιατί το MEGA PC είναι ένα από τα λίγα μηχανήματα που δεν έρχεται στα χέρια σας σε δύο-τρία διαφορετικά κομμάτια αλλά μόνο σε ένα. Και πρίν μπερδευτείτε, σας λέω ότι αναφέρομαι στο πακέτο του. Το MEGA PC είναι συσκευασμένο σε ένα ΜΕΓΑΛΟ πακέτο, το οποίο κρύβει μέσα του τα μικρότερα κουτιά που περιέχουν την οθόνη, το πληκρολόγιο, την κεντρική μονάδα και τα υπόλοιπα περιφερειακά. Και μια και το αναφέραμε, ας πούμε όλα όσα κρύβονται μέσα από το μαύρο κουτί της συσκευασίας. Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Η οθόνη, η κεντρική μονάδα, το πληκτρολόγιο, το joypad της SEGA, ένα joystick για το PC, δισκέτες και manuals για DOS, την οθόνη και τη VGA, τον υπολογιστή και για το πρόγραμμα Counterpoint. Αυτά τα ολίγα. Δυστυχώς δεν είδαμε κανένα παιχνιδάκι, ούτε για τη SEGA ούτε για το PC, αλλά αυτό μάλλον δεν θα ισχύει στους υπολογιστές που θα κυκλοφορήσουν τελικά στην ελληνική αγορά.

ΟΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Η μάλλον οι δύο όψεις του μηχανήματος. Ας δούμε τι σημαίνει MEGA PC εσωτερικά και εξωτερικά.

Εξωτερικά το μηχάνημα θυμίζει πολύ το 7386SX, αφού ουσιαστικά είναι το ίδιο μηχάνημα - όσον αφορά τις λειτουργίες του PC. Οι διαστάσεις του είναι 7.8 εκ.(ύψος) x 32.5 εκ.(πλάτος) x 29.2 εκ.(μήκος), σχεδόν ίδιες με αυτές του 7386SX δηλαδή. Η μεγαλύτερη καινοτομία όμως δεν βρίσκεται εκεί, αλλά στην οθόνη. Η οθόνη, είναι 14 ιντσών, έγχρωμη και κρύβει στα πλάγια της δύο στερεοφωνικά ηχεία υψηλής απόδοσης - θα αναφερθούμε σε αυτήν αργότερα. Επίσης αυτό που θα παρατηρήσετε αμέσως, είναι το μπροστινό μέρος του υπολογιστή, το οποίο έχει ένα κάλυμα που είναι συρώμενο και μετακινείται από τα δεξιά στα αριστερά και αντίστροφα. Η μετακίνηση αυτή καλύπτει κάθε στιγμή τα χαρακτηριστικά του μηχανήματος που δεν χρησιμοποιείτε. Και ποιά είναι αυτά τα χαρακτηριστικά;

Λοιπόν έχουμε και λέμε:

Η SEGA έχει τη θύρα του cartridge, τις θύρες για τα δύο joypad, το κουμπί για το reset και τον ρυθμιστή της έντασης του ήχου. Το PC έχει το drive του - ένα high density 3.5 ιντσών - και τον ρυθμιστή της έντασης του ήχου.

Αυτή η μετακίνηση είναι και ο τρόπος με τον οποίο επιλέγετε την λειτουργία που θέλετε. Μόλις το κάλυμμα φτάσει σε μία από τις δύο άκρες, ακούγεται ένα "κλικ". Αν η άκρη είναι η αριστερή, τότε θα λειτουργεί το PC, ενώ αν είναι η δεξιά, τότε θα λειτουργεί η SEGA. Εδώ νομίζω ότι είναι το κατάλληλο σημείο για να λυθεί μια παρεξήγηση που ίσως να έχει δημιουργηθεί. Τι εννοώ; Πολλοί από εσάς ίσως να νομίζουν πως η λειτουργία του ενός "μηχανήματος" σημαίνει τη διακοπή της λειτουργίας του άλλου. Δηλαδή ότι η λειτουργία της SEGA σημαίνει ότι το



Dr. SEGA & Mr.PC?



Η θύρα της SEGA

PC είναι σβηστό. Αυτό ΔΕΝ είναι γεγονός. Οση ώρα εσείς παίζετε με τη SEGA, το PC περιμένει υπομονετικά να το χρησιμοποιήσετε. Αν με άλλα λόγια την ώρα που το αδελφάκι σας παίζει Sonic, εσείς αρχίσετε να πατάτε πλήκτρα στο PC, τότε ό,τι του εισάγετε θα περνάει κανονικά στο μηχάνημα και αυτό θα κάνει ότι το λέτε (ή μάλλον του πληκτρολογείτε). Αυτό που συμβαίνει όμως είναι το ότι η λειτουργία του ενός μηχανήματος διακόπτει τη συνεργασία της οθόνης με το άλλο μηχάνημα. Αυτή είναι και η μόνη διαφορά.

Και μια και μπήκαμε στα πιο εσωτερικά θέματα ας συνεχίσουμε με αυτά. Στο εσωτερικό του MEGA PC δεν μπορούμε να διακρινουμε εύκολα και πολλά πράγματα. Ο επεξεργαστής είναι καλά κρυμμένος κάτω από το drive και τον σκληρό, ενώ πάνω στο motherboard είναι ενσωματωμένος ο controller των drives και η VGA του PC. Υπάρχουν δύο θύρες επέκτασης των 16 bit, αλλά η μία είναι κατηλλειμένη από την πλακέτα της SEGA.

Ετσι μένει μόνο μία θύρα επέκτασης για να εκμεταλλευτείτε - κάτι άσχημο και αρνητικό. Η κάρτα ήχου του PC - μια AdLib συμβατή που είχαμε συναντήσει και στον 7386SX, δεν είναι πλέον ξεχωριστό κομμάτι, αλλά είναι ενσωματωμένη πάνω στην πλακέτα της SEGA. Στο πίσω μέρος του υπολογιστή υπάρχουν δύο σειριακές θύρες επέκτασης, μια παράλληλη, ή θύρες σύνδεσης της οθόνης και της τροφοδοσίας, η θύρα του joystick, η θύρα για τα ακουστικά και τέλος ο ρυθμιστής της έντασης του ήχου του εσωτερικού ηχείου του PC.

Τέλος να πούμε ότι όπως και στον 7386SX, το mouse και το πληκτρολόγιο έχουν τις θύρες τους καλά κρυμένες κάτω από την κεντρική μονάδα. Επίσης τα βίσματά τους είναι τελείως διαφορετικά από τα ανάλογά τους, με συνέπεια η αντικατάσταση του πληκτρολογίου ή το mouse να γίνεται αδύνατη. Πρέπει όμως να δωσω την σκυτάλη στο Νίκο για να σας πει τι γίνεται με την μεριά του μηχανήματος που ακούει στο όνομα "SEGA".

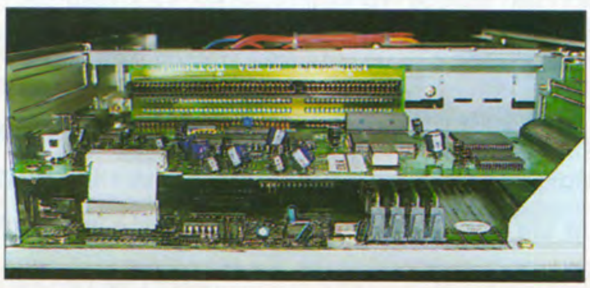
SEGA MEGADRIVE

Σαν Mega Drive συμβατό το μηχάνημα δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από την κονσόλα της SEGA. Το cartridge slot είναι ακριβώς το ίδιο με αποτέλεσμα το μηχάνημα να δέχεται όχι μόνο όλα τα παιχνίδια του Mega Drive αλλά και εκείνο τον converter που θα έκανε μια κοινή Mega Drive να δεχτεί τα προγράμματα της αμερικάνικης έκδοσης, δηλαδή του Genesis. Ο,τι πρόγραμμα κι αν δοκιμάσαμε στην Mega Drive compatible προσωπικότητα του Mega PC το έτρεξε χωρίς καμμία απολύτως αντίρρηση (ρίξτε μια ματιά στο πινακάκι που ακολουθεί). Μιλάμε για συμβατότητα 100% και η απόδοση του ήχου και της εικόνας μέσα από τα ηχειάκια του VGA monitor ήταν καταπληκτική. Και για να ανάψουν τα αίματα ανάμεσα στους PCάδες και τους κονσολάδες να πω εδώ ότι ο ήχος του Mega Drive compatible είναι καλύτερος από της Ad-Lib συμβατής κάρτας του συστεγαζόμενου PC!

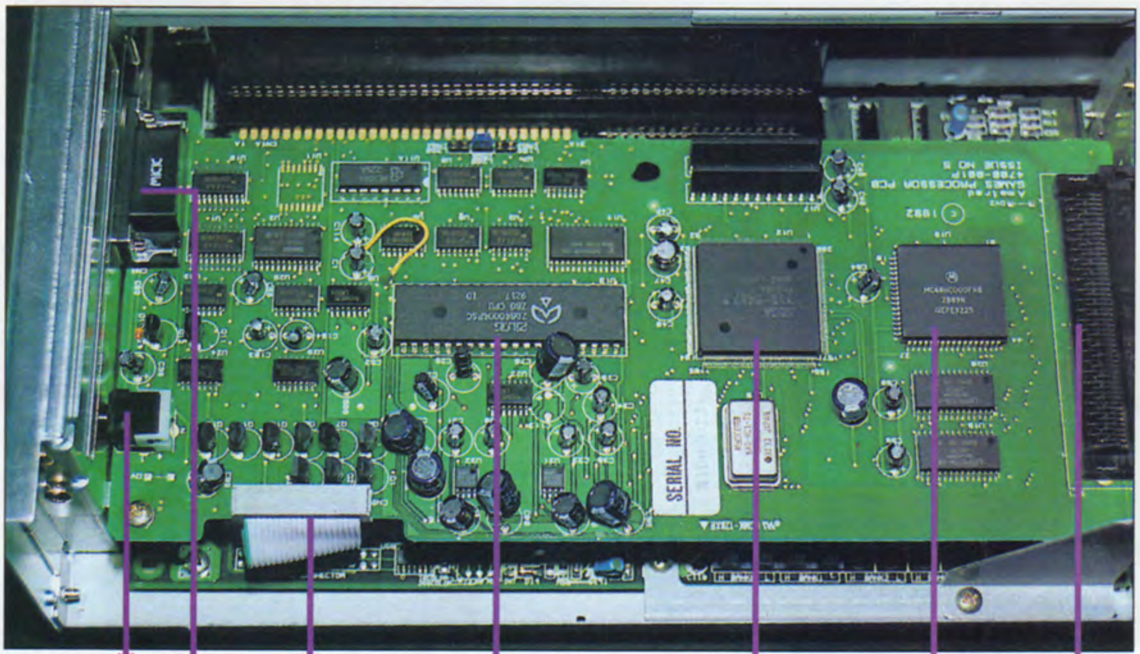
Η καρτούλα που αποτελεί το Mega Drive compatible είναι κατασκευής της ίδιας της Amstrad, πράγμα που επιβεβαιώνεται και από την αναγραφή της φίρμας πάνω της. Το μόνο σημείο που θυμίζει την SEGA είναι το μεγάλο DMA chip που κάθεται περήφανα ανάμεσα στον -τετράγωνο πλέον- 68000 και τον Z80. Το joypad με το οποίο το μηχάνημα δίνεται μαζί είναι ίσως καλύτερο από το original της SEGA, σε καταπληκτικό κρεμ χρώμα και με φανταστική αίσθηση. Δυστυχώς το μηχάνημα που είχαμε στα χέρια μας δεν περιελάμβανε παιχνίδι μαζί του. Ετσι δεν μπορούμε να σας πούμε ακόμα με ποιο πρόγραμμα θα δίνεται μαζί το MEGA PC.

ΤΡΙΑ ΕΠΙΜΑΧΑ ΣΗΜΕΙΑ

Το πρώτο σατανικό πράγμα που μου ήρθε στο νου είναι το εξής: Το μηχάνημα συνδυάζει την δύναμη των ισχυρότερων κατασκευαστών του κόσμου: Zilog με τον Z80, Motorolla με τον 68000, Intel με τον



Η πλαινή όψη του MEGA PC. Διακρίνουμε τη σύνδεση SEGA-VGA, τη θύρα επέκτασης, και τα SIMMS



Η πλακέτα της SEGA

386sx, SEGA με το DMA chip και η ίδια η Amstrad για την συνολική δουλειά. Σκέφτηκα λοιπόν αν θα ήταν δυ-νατό κάποιος να καθήσει να προγραμματίσει έτσι ένα παιχνίδι που να αξιοποιεί όλους αυτούς τους επεξεργαστές και τις μνήμες ώστε να κατασκευάσει ένα home-coin'op... Ωραία δεν θα ήταν; Ομως ανοίγοντας το μηχάνημα και βλέποντας ότι το Mega drive συμβατό δεν είναι παρά μια απλή κάρτα που μόνο ρεύμα παίρνει από το υπόλοιπο μηχάνημα απογοητεύτηκα. Δυστυχώς δεν υπάρχει καμμία περίπτωση οι επεξεργαστές του ενός μηχανήματος να συνδυαστούν με του άλλου. Λειτουργούν εξάλλου και τα δύο ταυτόχρονα οπότε...

Η δεύτερη σκέψη μου όμως δεν είναι και τόσο απρόσιτη. Λέτε η Amstrad να κυκλοφορήσει το Mega Drive compatible με την μορφή κάρτας για όλα τα PCs του κόσμου; Θα ήταν τέλειο και αρκετά πιθανό αν βρεί πού θα μπαίνει το cartridge και αν βέβαια η SEGA δώσει την άδεια.

Τέλος το μόνιτορ είναι, παρά την καταπληκτική του κατασκευή, το μόνο σφάλμα του μηχανήματος και μάλιστα σφάλμα στρατηγικής της Amstrad. Στο Mega Drive είναι άχρηστο (θα μπορούσατε να βάζετε τον καταπληκτικό του ήχο και την εικόνα σε οποιοδήποτε στερεοφωνικό ή καλύτερα στην τηλεόραση χωρίς να χάνει σε απόδοση). Ετσι υποχρεώνεστε να δώσετε πολλά λεφτά ενώ θα μπορούσατε να πάρετε κάποιο φτηνότερο VGA μόνιτορ. Ευτυχώς δηλαδή που έχει εκπληκτική ποιότητα.

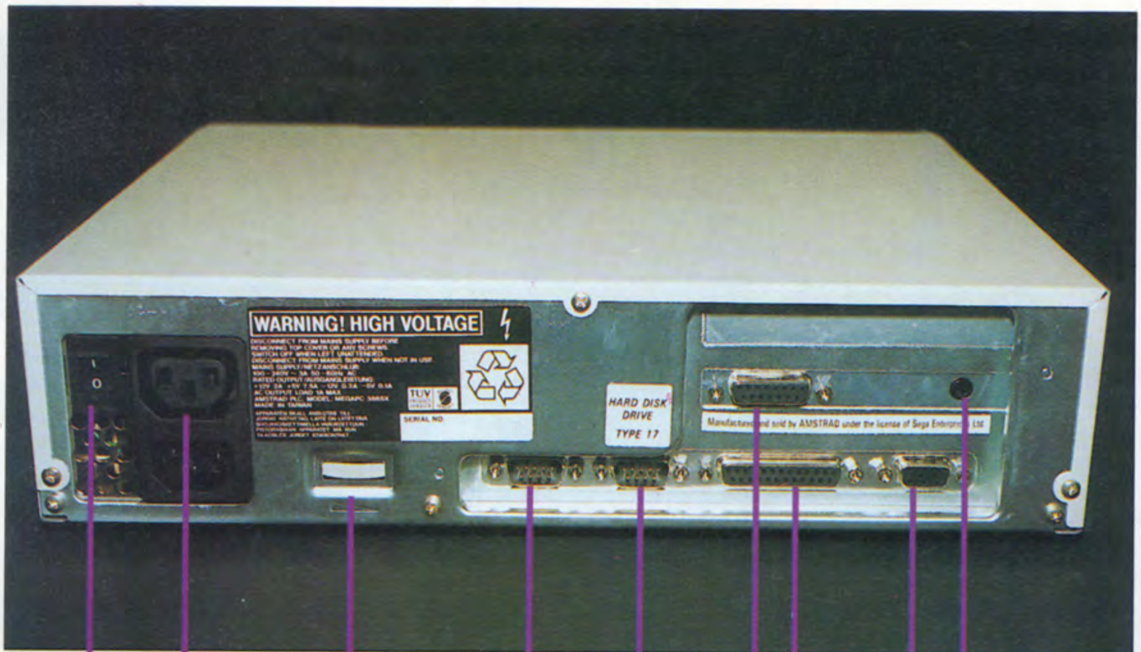
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΕΝΩΣΕΩΣ

Αυτά από τον Νίκο και τη "SEGA" του μηχανήματος. Ας δούμε όμως και τα τελευταία χαρακτηριστικά του MEGA PC και συγκεκριμένα τι γίνεται όταν τα δύο μηχανήματα ενώνονται. Και πως αυτό φαίνεται στην δομή του MEGA PC;

Λοιπόν, πρώτ' απ' όλα πρέπει να αναφέρουμε την οθόνη του μηχανήματος. Η οθόνη του MEGA PC είναι αυτή που ταλαιπωρείται περισσότερο. Και αυτό γιατί είναι το τελικό σημείο συνένωσης του PC και της SEGA.

Η οθόνη αυτή είναι Super VGA, dual sync, που σημαίνει ότι έχει ανάλυση μέχρι 1024 x 768 στο PC, ενώ 320 x 224 στην SEGA. Εδώ πρέπει να πούμε ότι το μηχάνημα επιλέγει αυτόματα την ανάλυση της οθόνης όταν επιλέγετε την λειτουργία του (SEGA ή PC). Επίσης, το άλλο σημείο που φαίνονται έντονα τα αποτελέσματα της ενώσεως, είναι η κάρτα ήχου και η κάρτα γραφικών του PC, οι οποίες είναι ενσωματωμένη η πρώτη και συνδεδεμένη η δεύτερη με την πλακέτα της SEGA.

Η σύνδεση της VGA με την SEGA γίνεται φανερή από το καλώδιο που φεύγει από την πλακέτα της SEGA και καταλήγει στην VGA, ενώ όσον αφορά την κάρτα ήχου μπορείτε να το καταλάβετε μόλις δείτε ότι το βύσμα των ακουστικών βγαίνει από την πλακέ-



Η πίσω όψη

τα της SEGA. Αυτά περί ενώσεων, τώρα είναι ώρα για τα "ξερά", "αντιπαθητικά" αλλά "ζουμερά" πινακάκια μας.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΩΝ TEST.

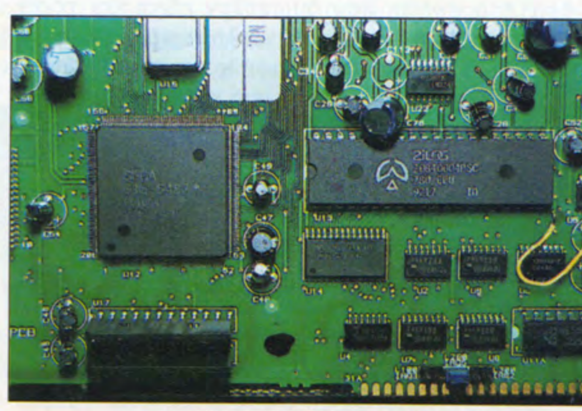
Τα αποτελέσματα των test ταχύτητας, είναι επίσης ικανοποιητικά. Το πρόγραμμα SYSINFO του P. Norton, κατατάσσει το μηχάνημα δεύτερο μετά από έναν Compaq 486/33, με πολύ καλά όμως αποτελέσματα, ιδίως όσον αφορά το σκληρό δίσκο, test στο οποίο πραγματικά κατατρόπωσε τον Compaq. Ας δούμε μερικά από αυτά. Σημειώστε ότι το μεγαλύτερο είναι και το καλύτερο.

MEGAPC COMPAQ 486/33
IBM AT 286/8
IBM XT CPU 18.1 71.0 4.4 1.0
DISK SPEED 8.1 6.6 2.1 1.0
OVERALL 14.7 49.5 3.7 1.0

Το πρόγραμμα CORETEST, που είχαμε χρησιμοποιήσει για να ελέγξουμε την ταχύτητα του σκληρού του 7386SX πριν δύο μήνες, μας δείχνει ότι ο σκληρός του MEGA-PC είναι λίγο αργότερος από αυτόν του 7386SX, αλλά παρόλα αυτά γρηγορότερος και αποτελεσματικότερος από σκληρούς (θεωρητικά)

ΤΡΕΞΑΜΕ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ (στη SEGA)

Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog 2
Splatterhouse 2
Golden Axe 2
GreenDog
Alien 3
Dynamite Duke
Dick Tracey
Attack Sub 688
Pit-Fighter
Jordan vs Bird
Devil Crash
Desert Strike
Tazmania



Το DMAτης SEGA και ο Z80

HARDWARE TEST

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Mega Drive Compatible

Επεξεργαστής:	**68000 8Mhz + Z80B**
Μνήμη:	**74K κεντρική, 64K videomemory**
Ανάλυση:	**320*224**
Παλέττα:	**512 χρώματα**
Χρώματα:	**64 ταυτόχρονα στην οθόνη**
Sprites:	**80 hardware sprites**
Ηχος:	**12 stereo κανάλια από FM chip**
Cartridge:	**512k-2Mb μνήμη**

PC Compatible

Επεξεργαστής:	**i386SX / 25MHz**
Μνήμη:	**1 MB (επεκτάσιμη στα 16 MB)**
Κάρτα γραφικών:	**VGA - 256 KB μνήμη (επεκτάσιμη στα 512 KB)**
Δίσκοι:	**1 x 1.44 MB FDD 1 x 40 MB HDD**
Οθόνη:	**SVGA έγχρωμη, 14 ιντσών**
Ηχος :	**AdLib συνβατή κάρτα ήχου**
Mouse:	**Τύπου PS/2**
Θύρες επέκτασης:	**2 x 16 bit, μόνο μία ελεύθερη 2 σειριακές 1 παράλληλη**

γρηγορότερους από αυτόν. Δείτε: (Το μεγαλύτερο είναι καλύτερο στο Data transfer και στο overall, ενώ είναι αντίθετα στο Seek time και το track to track).

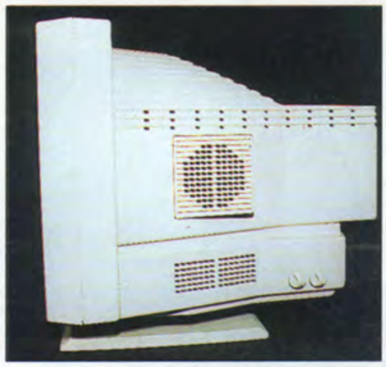
ΤΟ SOFTWARE ΤΟΥ MEGA PC.

Ο υπολογιστής έρχεται με ένα καλό πακέτο προγραμμάτων. Αυτά τα προγράμματα - εκτός από το DOS 5, είναι το Counterpoint και το Amstrad Desktop, τα οποία τα είδαμε και στο πακέτο του 7386SX

Το Counterpoint όπως είχαμε πει και πριν δύο μήνες, είναι ένα πρόγραμμα που σας απαλλάσσει από την "ταλαιπωρία" του DOS επιτρέποντάς σας να δημιουργήσετε icons για να τρέξετε τα προγράμματά σας. Αυτά τα icons μπορούν να συγκεντρωθούν σε groups για καλύτερη και ευκολότερη διαχείρηση, κάνοντας το όλο παρουσιαστικό του προγράμματος να θυμίζει λίγο Windows - τουλάχιστον στη φιλοσοφία.

Σκληρός Data transfer Seek time Track to Track Overall Kb/sec - millisecond -
Index Core HC650 1408.0 17 5 11.5
MEGAPC 40Mb 1143.0 24.1 1.1 9.008
Compaq 386/25 852.0 23 5 7.5
Core Optima 80 471.0 13 3 7.1 IBM
PS/2 70Mb 800.0 36 15 6.3 IBM
PS/2 115Mb 663.0 25 12 6.2 IBM
PC/AT 20Mb 160.0 35 6 2.5 IBM
PC/AT 10Mb 85.0 79 31 1.2

Το δεύτερο και τελευταίο πρόγραμμα που έρχεται μαζί με το MEGA PC είναι το Amstrad Desktop, ένα πρόγραμμα περισσότερο για την γνωριμία σας με το μηχάνημα και τίποτα παραπάνω.



Η DUAL-SYNC οθόνη. Βλέπουμε το ένα μεγάφωνο, και κάτω δεξιά, τα controls.

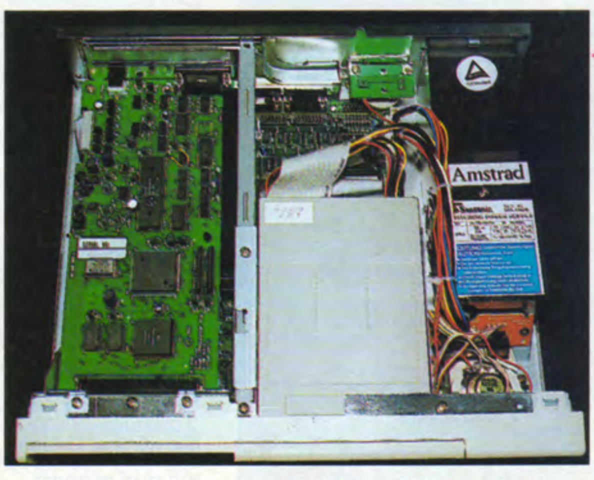
Σας επιτρέπει να κάνετε αλλαγές στο ρολόι και να προσδιορίσετε καινούργια ημερομηνία και ώρα, όπως επίσης παρέχει και κάποιο είδος βοήθειας για το πως λειτουργεί ο υπολογιστής και πως μπορείτε να αποφύγετε καταστάσεις πανικού όταν κάτι δεν πάει καλά.

Dr. SEGA ή Mr. PC ?

Λοιπόν; Τι είναι αυτό το μηχάνημα; Dr. Jekylle ή Mr. Hyde; Dr. SEGA ή Mr. PC; Μήπως ένα και από τα δύο; Πάντως ένα είναι σίγουρο. Καμιά από τις δύο όψεις του δεν είναι άσχημη. Για την ακρίβεια και οι δύο όψεις του είναι πολύ δυνατές σε αυτό που έχουν να παρουσιάσουν, χωρίς να σας (ή μας) απογοητεύουν έστω και για μια στιγμή.

Εδώ στα γραφεία του USER έγινε ένας μικρός χαμός μόλις ήρθε το μηχάνημα, αλλά τα πνεύματα τελικά ησύχασαν και μας κρατάει καλή συντροφιά εδώ και ένα μήνα.

Ενα πραγματικά καλό, πρωτοποριακό και εντυπωσιακό μηχάνημα που δεν απευθύνεται σε μία πλευρά του αγοραστικού κοινού.



Η εσωτερική όψη του μηχανήματος. Στα αριστερά η SEGA, στα δεξιά το PC. Όπως βλέπετε, δεν διακρίνουμε chips όσον αφορά το PC, λόγω της compact σχεδίασης.

ΘΕΜΑ

C=OMM



Την Τρίτη 2 Φεβρουαρίου, η Net Logic, επίσημη αντιπρόσωπος της Commodore στην Ελλάδα διοργάνωσε μια εκδήλωση στο ξενοδοχείο Intercontinental, για την παρουσίαση των νέων μοντέλλων της οικογένειας Amiga. Το User, φυσικά, δεν μπορούσε να λείψει από εκεί και έτσι θα σας μεταφέρουμε τα σημαντικότερα σημεία.

ΤΟΥ **Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ**

Ο επίσημος χαρακτήρας της εκδήλωσης φάνηκε από την πρώτη στιγμή. Από την πλευρά της Commodore ήταν παρόντες οι κύριοι David Pleasance (Γενικός Διευθυντής), Martyn Chipperfield (Υπεύθυνος Διεθνών Πωλήσεων) και Joe Benzing (Τεχνικός Υπεύθυνος). Την Net Logic εκπροσωπούσαν οι κύριοι Ηρακλής Αλεξόπουλος και Περικλής Αργυρόπουλος. Τέλος τους προσκεκλημένους αποτελούσαν εκπρόσωποι του Τύπου, καταστηματάρχες, dealers της Commodore και άλλα πρόσωπα του χώρου.

Αρχικά το πρόγραμμα περιελάμβανε τις παρουσιάσεις των δύο εταιριών. Μιλώντας ο κ. Pleasance ανακοίνωσε την απόφαση της Commodore να αναθέσει την επίσημη αντιπροσώπευση των προιόντων της, για την Ελλάδα, στην Net Logic, δίνοντας τέλος στην αβεβαιότητα και τις φημολογίες που κυκλοφορούσαν το τελευταίο διάστημα. Ζήτησε δε από όλους τους dealers να προμηθεύονται και να διαθέτουν μόνο τα μηχανήματα της Commodore που διακινούνται μέσω της επίσημης αντιπροσωπείας.

Ακολούθησε η παρουσίαση της νέας Amiga 1200, που είναι και το προιόν που ενδιαφέρει περισσότερο τους αναγνώστες μας. Εδώ θα πρέπει να ανοίξουμε μια παρένθεση για να αναφέρουμε την άψογη οργάνωση της όλης εκδήλωσης. Η παρουσίαση γινόταν σε μια μεγάλη οθόνη μέσω ενός γιγαντιαίου projector, ενώ υπήρχε μεταφραστικό τμήμα από ελληνικά σε αγγλικά και αντίστροφα.

Ο κάθε επισκέπτης μπορούσε να προμηθευτεί ένα σετ ακουστικών που του επέτρεπαν να παρακολουθεί τους Αγγλους ομιλητές ενώ μπορούσε και να θέτει ερωτήματα στα ελληνικά.

Κλείνει η παρένθεση και επανερχόμαστε στην Α1200. Τα βασικά χαρακτηριστικά του μηχανήματος τα γνωρίζετε από την αναλυτική παρουσίασή μας τον προηγούμενο μήνα. Αυτό που θα πρέπει να τονίσουμε είναι πως πρόκειται για ένα μηχάνημα που μπορεί άνετα να χρησιμοποιηθεί τόσο για σοβαρές εφαρμογές όσο και για παιχνίδια. Τα σημεία που το κάνουν να ξεχωρίζει είναι η δυνατότητα τοποθέτησης εσωτερικού σκληρού δίσκου AT compatible, ο νέος επεξεργαστής 68EC020 που τρέ-



χει στα 14.19 MHz και το νέο σετ από chip γραφικών που προσφέρει μεγαλύτερες αναλύσεις και μέχρι 256.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μια παλέττα 16.8 εκατομμυρίων χρωμάτων. Κατά τη γνώμη μας ένα τέτοιο μηχάνημα έπρεπε να έχει παρουσιαστεί τουλάχιστον ένα χρόνο νωρίτερα μιας και οι απλές Amiga είναι τέλειες για arcade παιχνίδια αλλά στα adventure

ODORE



και τα simulation της νέας γενιάς ένας σκληρός δίσκος και ένας ταχύτερος επεξεργαστής ήταν απαραίτητος. Σε αυτούς τους τομείς οι Amiga είχαν μείνει πίσω σχετικά με τα συμβατά, όπου ένα 386 με VGA και σκληρό δίσκο προσφέρεται πια σε σχετικά χαμηλές τιμές. Τα ίδια φυσικά ισχύουν και για τις σοβαρότερες εφαρμογές (πχ. γραφικά, animation κλπ.). Η Commodore ξαναμπαίνει λοιπόν δυναμικά στο παιχνίδι και η γνώμη μας είναι πως η A1200 σύντομα θα αποτελεί το βασικό μοντέλο της οικογένειας, εκτοπίζοντας τις παλαιότερες A500 και A600.

Ακόμη υπήρχε και η παρουσίαση του κορυφαίου μοντέλου της σειράς, της Amiga 4000. Με τις ίδιες δυνατότητες γραφικών, μεγάλη επεκτασιμότητα και τον εκπληκτικό 68040 της Motorola αφήνει πολύ πίσω την A3000. Ενα πανίσχυρο εργαλείο για εφαρμογές όπως Desktop Video, Animation και Multimedia, που είναι και οι αγορές για τις οποίες την προορίζει κυρίως η Commodore. Αυτό φαίνεται και από τη νέα γενιά προγραμμάτων που παρουσιάστηκαν. Θα σταθούμε ιδιαίτερα σε δύο από αυτά μιας και είναι χαρακτηριστικά του προσανατολισμού των νέων Amiga.

Το πρώτο είναι μια multimedia εφαρμογή, το Scala, με εκπληκτικές δυνατότητες. Με τη βοήθειά του μπορεί κανείς να δημιουργήσει πανέμορφες παρουσιάσεις, φιλμάκια, τίτλους ταινιών και πολλά άλλα. Αυτό που το κάνει όμως να ξεχωρίζει δεν είναι τόσο οι δυνατότητές του όσο η ευκολία χειρισμού. Ο ειδικός της Commodore κατάφερε να κατασκευάσει ένα ωραίο φιλμάκι τίτλων μέσα σε , κυριολεκτικά, πέντε λεπτά.

Το δεύτερο είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και animation, το Morph Plus. Χρησιμεύει για την δημιουργία ειδικών εφφέ σε μία φωτογραφία, παραμόρφωσης, μίξης και άλλα. Οι δυνατότητές του μας παρουσιάστηκαν με ένα απίθανο demo όπου μπορούσες να δεις το κεφάλι του George Washington, παρμένο μάλλον από χαρτονόμισμα, να αλλάζει εκφράσεις, από λυπημένο σε θυμωμένο, απογοητευμένο κλπ!

Ολες αυτές οι εφαρμογές έτρεχαν τόσο στην A1200 όσο και στην A4000, η διαφορά ταχύτητας όμως ήταν εμφανέστατη. Σίγουρα το δεύτερο μηχάνημα είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο που απευθύνεται σε συγκεκριμένες αγορές και σε επαγγελματίες. Αλλά και η 1200 είναι ένα πολύ καλό μηχάνημα, που στοχεύει σε μιά πολύ πλατύτερη αγορά και το hardware της είναι επαρκέστατο για χρήση ερασιτεχνική έως ημιεπαγγελματική. Επί πλέον τονίστηκε η ενθάρυνση της Commodore προς τρίτους κατασκευαστές για την παραγωγή περιφερειακών και προγραμμάτων. Ανάμεσα σε όλα αυτά και μια κάρτα με τον 80486 για την A1200 με τιμή κάτω από τις 100.000. Παρά τα νέα μοντέλα που εμφανίστηκαν, οι άνθρωποι της Commodore δήλωσαν πως θα συνεχίσουν να διατίθονται παλαιότερα όπως οι Amiga 2000 και 3000.

Ενα ακόμη νέο που ανακοινώθηκε ήταν η πρόθεση της εταιρίας να βγάλει στην αγορά μια κονσόλα. Πρόκειται για την απάντηση, όπως ειπώθηκε, στις Sega και Nintendo. Δεν γνωρίζουμε



ακόμη πολλά πράγματα γι' αυτή, παρά μόνο πως μάλλον, θα βασίζεται στο hardware της Amiga. Μόλις έχουμε περισσότερα νέα θα είστε οι πρώτοι που θα τα μάθετε.

Κλείνοντας θα πρέπει για ακόμη μια φορά να τονίσουμε την επαγγελματική οργάνωση της όλης εκδήλωσης που συνέβαλλε στην πληρέστατη παρουσίαση των προϊόντων και έδειξε να σηματοδοτεί μια νέα εποχή για το μέλλον της Commodore στην Ελλάδα. Είναι καιρός πια αυτή η πολύ αξιόλογη εταιρία να αποκτήσει και στη χώρα μας μια σοβαρή υποστήριξη και οι νέοι άνθρωποι της Net Logic δείχνουν να μπορούν να το καταφέρουν.

GAME REVIEWS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο σημαντικότερος παράγοντας στην κρίση ενός παιχνιδιού, καθώς υπολογίζει ταυτόχρονα τις δυνατότητες του μηχανήματος και του προγράμματος. Οταν βαθμολογούμε εξετάζουμε προσεκτικά το μέγεθος της οθόνης μέσα στο οποίο διεξάγεται η δράση, την ποσότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχάνημα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μεγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ.) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα.



ΗΧΟΣ

ΧΜ, φυσικά η ποιότητα της μουσικής θεωρείτε βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα ποσά της μνήμης που έχουν αφιερωθεί στον ήχο ενώ το καθαρό sampling μπορεί να δώσει μια εξαιρετική βαθμολογία όπως και η χρήση εξειδικευμένης κάρτας. Ποικιλία ήχων και μουσικών θεμάτων δίνουν τις μεγαλύτερες βαθμολογίες.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demos. Ετσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στο παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσο καλύτερο είναι το gameplay και όσο περισσότερα μέσα χειρισμού σας δίνει τόσο καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μενού για ταχύτητα επιλογών όσο και πειστότητα, μαζί και το χρόνο φορτώματος. Η δυνατότητα installation και χρήσης πολλών drives βαθμολογείται ανάλογα, όπως και τα pull down menus. Είναι φυσικό ότι τα shoot'em ups συγκεντρώνουν λόγο της απλότητάς τους μεγάλους βαθμούς εδώ. Η πλοκή, η εθιστικότητα και αμεσότητα ενός παιχνιδιού βαθμολογούνται στον χειρισμό και τα adventure συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλο ρόλο παίζει η πρωτοτυπία και το χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύο παιχνίδια το χρόνο μπορούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδοτείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλο μέρος του βαθμού πηγάζει από την πειστότητα της εξωμοίωσης.



ΑΝΤΟΧΗ

Ενα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη αντοχή, όχι μόνο να μη γίνεται βαρετό αλλά να προκαλεί να παίξεις ακόμα και μετά από μήνες.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ το άθροισμα των προηγουμένων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρετανοί για παράδειγμα θεωρούν το gameplay σαν βασικότερο κριτήριο και όχι τα γραφικά. Θα συμφωνήσουμε αν και τα γραφικά και ο ήχος δίνουν την πρώτη εντύπωση κάθε φορά. Η κίνηση και η αντοχή ακολουθούν σε μικρή απόσταση.

USER HIT

USER HIT

Πολλά Reviews θα ήθελαν να πάρουν το User Hit. Αλλά είναι πολύ δύσκολο και πρέπει να είναι τα καλύτερα σε γραφικά και ήχο, χειρισμό και πλοκή στο είδος τους. Ομως είναι ώρα να γυρίσετε δελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...





HOUSE	CAPCOM
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ΣΚΗΝΙΚΟ

(Στα εργαστήρια της CAPCOM κάπου στην Αμερική. Αηδιαστική καθαριότητα παντού και όλα είναι κατάλευκα. Εκτός από μερικά περίεργα μικροσκόπια και τσιπάκια παντού, εξεζητημένα και παράξενα μηχανήματα γεμίζουν τον χώρο. Τα πάντα φωτίζονται από κατάλευκο φως που προέρχεται από κρυφά φώτα νέον. Στο βάθος αριστερά στο μόνο γραφείο που φαίνεται ένας προγραμματιστής εξετάζει ένα ακόμα chipάκι. Η πόρτα ανοίγει και μπαίνει ένας λευκοντυμένος άντρας)

-Ακόμα μ'αυτό παιδεύεσαι;

-Είναι το τελευταίο κομμάτι animation ROM. Του πρόσθεσα μερικές έξτρα στατικές οθόνες.

-Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί παιδεύεσαι τόσο για ένα ακόμα beat'em up.

-Ελπίζω ότι θα γίνει επιτυχία όπως το πρώτο μέρος.

-Είσαι ο μόνος. Ο κόσμος έχει βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια. Πρέπει να βρούμε μια καλή ιδέα, όπως το Tetris, το PANG και δεν ξέρω τί άλλο. Κανείς δεν θα προσέξει το παιχνίδι σου. (Παίρνει ένα κουτί με τσιπάκια από το ράφι και βγαίνει)

-.... -μονολογεί- Ελα να χωρέσει κι αυτή η εικόνα...

Αυτή η σκηνή μπορεί να μην συνέβη ποτέ αλλά ποιός πραγματικά θα μάθει ποτέ ποιά ήταν τα σχέδια και οι πραγματικές βλέψεις της CAPCOM όταν κατασκεύαζε το πρωτότυπο Street Fighter 2. Αν την ρωτήσετε τώρα θα πει "Το κάναμε επίτηδες"! Σίγουρα βέβαια δεν το προόριζε να γίνει το καλύτερο coin-op όλων των εποχών (ανώτερο σε gameplay και απήχηση ακόμα και από το Defender ή το Pac-Man). Και σίγουρα ούτε αυτή ούτε κανένας άλλος δεν το περίμενε. Να σκεφτείτε ότι ο παγκόσμιος

ΓΙΑ SUPER NES

STREET FIGHTER II

ΕΙΣΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΑΝΤΡΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΕΙΣ ΜΑΖΙ ΜΟΥ;











τύπος - αλλά όχι όλοι - έκριναν το πρόγραμμα όταν πρωτοεμφανίστηκε βιαστικά σαν ακόμα ένα απλό beat'em up. Επρεπε να περάσουν μερικοί μήνες, να δοξαστεί το πρόγραμμα από τους παίκτες στα ουφάδικα και οι κριτικοί να το ξαναανακαλύψουν και να το κοιτάξουν προσεκτικά. Ηδη στην Ελλάδα του '91 υπήρχαν οι φανατικοί που έλυναν τις διαφορές τους στο πρόγραμμα αυτό. Ο γράφων ήταν ένας από αυτούς και δεν ντρέπομαι να πω ότι είχα πάρει σχεδόν από το αυτί μερικούς Ελληνες αντιπρόσωπους παιχνιδιών για να κάνουν κάτι ώστε το παιχνίδι να έρθει όσο το δυνατόν συντομότερα σε formats για home μηχανήματα.

Στην άλλα πλευρά του κόσμου, στην Ιαπωνία, περίμεναν την έκδοση για Super NES με τέτοια αγωνία που ήδη μερικούς μήνες(!) πριν την κυκλοφορία του υπήρχαν εκατοντάδες παραγγελίες στα καταστήματα ηλεκτρονικών...

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

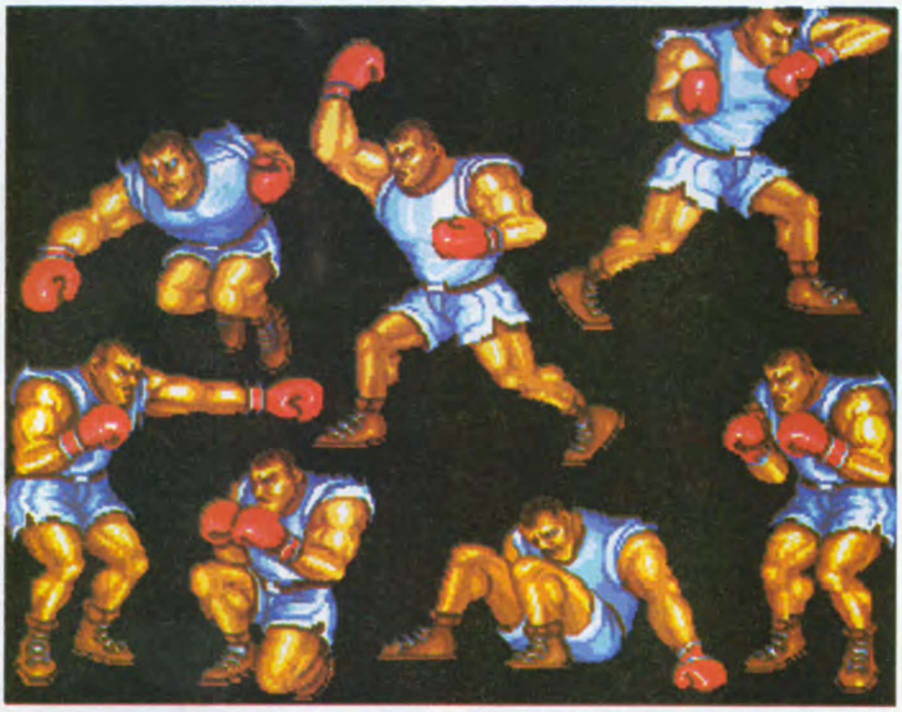
Οπως και να το κάνουμε, ένα beat'em up, ακόμα και το καλύτερο του κόσμου, παραμένει beat'em up και αυτό σημαίνει ότι τα manual που το συνοδεύουν και γενικά όλη η χαρτούρα είναι μέτρια.

Εχοντας στα χέρια μας την πρώτη πρώτη version - την γερμανική δηλαδή - δεν μπορούμε να σας πούμε πώς θα είναι το τελειωμένο ελληνικό manual που θα υπάρχει αλλά αυτό που είχαμε εμείς στα χέρια μας περιλάμβανε 33 σελίδες με μερικά λόγια για την υπόθεση και πολύ περισότερα για τον κάθε ένα από τους παίκτες και φυσικά τον τρόπο που γίνονται οι πολυπόθητες έξτρα κινήσεις. Προσωπικά θα ήθελα και μία μεγάλη αφίσα αλλά anyway.

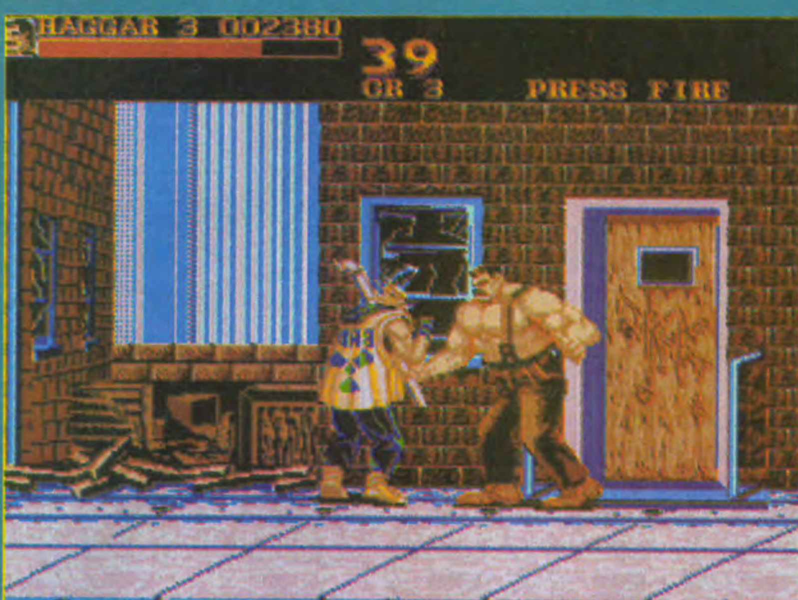
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Απόλυτα πιστό στο ηλεκτρονικό από άποψης χειρισμού χάρη στα έξη πλήκτρα του αν και τα joypad με τον σταυρό δεν είναι ιδανικά για να αντικαταστήσουν τον μοχλό του joystick. Ομως μετά από 1-2 ωρίτσες θα συνηθίσετε. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να χρησιμοποιήσετε όσο πιο καλά, συνδιασμένα και γρήγορα μπορείτε τον απίστευτο αριθμό χτυπημάτων που σας προσφέρει (πάνω από 20 χτυπήματα για κάθε sprite) ώστε να επικρατήσετε πάνω στον άνθρωπο ή υπολογιστή αντίπαλό σας.

Μπορείτε να εκτελέσετε γροθιές και κλωτσιές χαμηλά, στην μέση και ψηλά ενώ μπορείτε να κάνετε και ένα σωρό κόλπα στον αέρα. Αρχίζοντας το πρόγραμμα θα δείτε τις επιλογές "Game Start", "V.S. Mode" και "Option Mode". Ας πούμε ότι διαλέγετε την Option Mode. Θα βρεθείτε σε ένα μεγάλο μενού όπου το πρώτο πράγμα που επιλέγετε είναι η δυσκολία ανάμεσα σε οκτώ επίπεδα από το 0 (το πιο εύκολο) μέχρι το 7 (πιο δύσκολο κι από το ηλεκτρονικό). Μπορείτε επίσης να αφαιρέσετε το χρονικό όριο των 100 δευτερολέπτων που κρατάει ο κάθε γύρος έτσι ώστε να μην υπάρχει περίπτωση να χάσετε από σπόντα, μετά ο κάθε παίκτης ξεχωριστά βάζει τις κινήσεις σε όποιο πλήκτρο θέλει και τον βολεύει. Επιλέγετε τέλος αν θα έχετε stereo ή μονοφωνικό ήχο και αν επιθυμείτε κάνετε και ένα Sound effect test. Στην επιλογή VS παίζουν δύο άνθρωποι παίκτες, ο ένας ενάντια στον άλλο και κερδίζει ο καλύτερος. Ισχύουν εδώ οι ρυθμίσεις που κάνατε στην οθόνη των options και είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού και αυτό που έχει -μετά το Kick Off 2 στην Amiga- χαρακτηριστεί "καλύτερο διπλό gameplay όλων των εποχών" (το



STREET FIGTER 2 vs FINAL FIGHT



Μιά ενδιαφέρουσα σύγκρουση, αφού το Final Fight (το οποίο να πούμε ότι είναι επίσης της CAPCOM και αυτό δεν είναι τυχαίο) είναι ίσως το μοναδικό beat'em up που μπορεί να σταθεί κάπως απέναντι στο Street Fighter 2 στα coin-op. Εντελώς διαφορετικής κατασκευής (το ένα έχει το κλασικό στήσιμο της μάχης δύο ατόμων σε στατικά backgrounds και το δεύτερο την άλλη κλασική συνταγή του από δεξιά προς τα δεξιά ξύλου). Από τεχνικής άποψης το Street Fighter 2 υπερέχει σε animation και collision detection καθώς και μέγεθος sprites ενώ το Final Fight έχει να αντιπαρατάξει 3D σχεδιασμό και πολύ μεγαλύτερη έκταση γραφικών/χώρου. Στο gameplay το πρώτο έχει τον τέλειο ρεαλισμό και το δεύτερο ποικιλία καταστάσεων. Το Final Fight 2 είναι απλώς το δεύτερο καλύτερο beat'em up μέχρι στιγμής. Αυτό στα ηλεκτρονικά γιατί στο Super NES... το Street Fighter 2 είναι τέλεια μεταφορά του ηλεκτρονικού ενώ το Final Fight παρόλο που είναι εξαιρετικό δεν σας επιτρέπει να παίξετε διπλό, πράγμα που καταστρέφει το gameplay.

έφαγε το Super Tennis δηλαδή). Βέβαια αν έχετε αντίπαλο κάποιον πιο ανίσχυρο και αισθάνεστε δίκαιος εκείνη την ημέρα το πρόγραμμα σας δίνει την δυνατότητα να μειώσετε το επίπεδο της δύναμής σας, πάλι από το 0-7, ώστε να επέλθει κάποια τεχνητή έστω ισορροπία ανάμεσα στους παίκτες. Α, ένα ωραίο στοιχείο είναι ότι στην μάχη μεταξύ δύο ανθρώπων παικτών μπορείτε κατά βούληση να διαλέξετε το background που θέλετε από τα 12 που προσφέρονται. Υπάρχει τέλος και η επιλογή "Game Start" όπου με τον ήρωά σας αντιμετωπίζετε όλους τους υπόλοιπους αντιπάλους, τους 7 κανονικούς διαγωνιζόμενους που ελέγχει ο υπολογιστής, τους 3 masters και τον τελικό κακό δικτάτορα. Αναπάσα στιγμή μπορεί να πάρει τον έλεγχο του sprite που ελέγχει ο υπολογιστής ο δεύτερος παίκτης. Στην οθόνη τώρα όλες οι πληροφορίες είναι μαζεμένες στο πάνω μέρος. Ονομα, πόντοι, Hi-score, χρόνος που απομένει και η ενέργεια του κάθε παίκτη, τα οποία μπορείτε να δείτε με μια γρήγορη ματιά. Και κάτι σημαντικό: δεν χάνετε ποτέ στο παιχνίδι! Δηλαδή αν νικηθείτε από κάποιον μπορείτε να συνεχίσετε με το ίδιο ή άλλο sprite για πάντα. Δεν υπάρχει δηλαδή περιορισμός στα credits που έχετε στην διάθεσή σας!



THE DAY AFTER

Το πρόγραμμα είχε πολλές παρενέργειες στον χώρο του παιχνιδιού παγκοσμίως. Πρώτα απ'όλα είναι οι εκδόσεις του στα ηλεκτρονικά αφού ακολούθησε η Championship edition από την CAPCOM για να διατηρήσει το ενδιαφέρον του. Στο Champion Edition ο παίκτης μπορεί να ελέγξει και τους τέσσερις "-κακούς" καθώς επίσης πρέπει να αντιμετωπίσει την "αλλη πλευρά" του εαυτού του, ένα όμοιο sprite με διαφορετικό χρώμα το που είναι και από τους καλύτερους αντιπάλους που μπορείτε να βρείτε. Πέρα από αυτό, το πρόγραμμα θα μεταφερθεί απ'ό,τι φαίνεται σε όλους τους γνωστούς υπολογιστές και κονσόλες ανά την υφήλιο και προκαλεί την μαζική παραγωγή ειδικών joystick και joypad για να κάνουν το gameplay όσο το δυνατόν πιο πιστό στο ηλεκτρονικό. Η ίδια η CAPCOM



STREET FIGHTER 2 vs PIT FIGHTER



Αλλο ένα διαμάντι το Pit Fighter από την Atari που στα ηλεκτρονικά παραμένει μια από τις μεγαλυτερες δυνάμεις. Το εντυπωσιακό πρόγραμμα είναι το πρώτο που χρησιμοποιεί digitised sprites και ψηφιοποιημένα backgrounds με κίνηση για να παίξετε. Στον τομέα του gameplay μένει χιλιόμετρα μακριά από το Street Fighter 2 αλλά σαν τεχνική μάλλον δείχνει τον δρόμο που θα πάρουν σε λίγο καιρό τα πράγματα (ήδη έχουν εμφανιστεί αρκετοί "κλώνοι" με κορυφαίο το Mortal Kombat που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος μας, το οποίο όμως είναι μια προσπάθεια για ένα καλύτερο Street Fighter 2(!) με ψηφιοποιημένα γραφικά. Οσο καλό και να είναι το Pit Fighter στο Super NES το Street Fighter 2 είναι καλύτερο.

ανακοίνωσε ένα joypad με έξη κουμπιά ενώ και άλλες εταιρίες δηλώνουν άμεσα ή έμεσα την επιθυμία τους να κατασκευάσουν κάτι και να κερδίσουν έτσι από την υπόθεση Street Fighter 2. Το πρόγραμμα εξάλλου έκανε για το Super NES ότι ο Sonic για το Mega Drive, το Shadow of the Beast για την Amiga και το Wing Commander για τα PCs, έδειξε την δύναμη του μηχανήματος και είναι υπεύθυνο για την αύξηση των πωλήσεων του Super NES παγκοσμίως. Ακόμα και την διαφημιστική τους καμπάνια έφτιαξε! Γιατί όποιος είχε δει την πρώτη διαφήμιση του Super NES, στην Αγγλία για παράδειγμα, θα θυμάται μόνο κάτι γράμματα που έρχονταν από το βάθος και ήταν πολύ λιτά. Μόλις όμως άρχισαν να παρουσιάζουν το Street Fighter 2 με εφφέ κατασκευασμένα από τον ίδιο υπολογιστή που έκανε την δουλειά για το κινηματογραφικό Terminator 2 έγινε χαμός. Παρά ταύτα μην περιμένετε κάποια στιγμή να αντικαταστήσει το Mario. Η Nintendo δεν είναι έτοιμη να θυσιάσει τον ήρωά της ούτε ακόμα και για το καλύτερο coin-op όλων των εποχών. Το σημαντικότερο πράγμα όμως που πέτυχε το Street Fighter 2 είναι ότι ξαναζωντάνεψε τα beat'em ups που είχαν να δουν τέτοιες δόξες από την εποχή του Double Dragon και του Rastan καθώς επίσης και τα ένα σωρό παρόμοια παιχνίδια που θέλουν να κλέψουν κάτι από την δόξα του.

Η ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑ

Σπάνια στα παιχνίδια για υπολογιστές μπορείτε να διαλέξετε κάποιο θηλυκό sprite για να παίξετε (το ίδιο ισχύει και για τους μαύρους χαρακτήρες αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία που θα αναλύσουμε μιαν άλλη φορά). Ομως στα coin-op επικρατεί μεγαλύτερη ποικιλία και έτσι σε παιχνίδια μεταφορές από εκεί μπορεί να ξεφύγει και κανένα γυναικείο sprite και να δοξαστεί. Από τους 12 πρωταγωνιστές μόνο ο ένας είναι... μία!

Super NES vs COIN-OP

Είναι ελάχιστα κατώτερο από το ηλεκτρονικό αλλά αυτό οφείλεται μόνο στο μέγεθος της οθόνης που είναι κάπως περιορισμένη στο ύψος. Δεν συμβαίνει το ίδιο και στο gameplay που είναι 100% το ίδιο! Εχουν διατηρηθεί όλοι οι χαρακτήρες με όλες τους τις κινήσεις και τις φωνές, οι οποίες ακούγονται επιτέλους καθαρά, αφού μέσα στην βαβούρα των ηλεκτρονικών μάλλον χάνονταν.



Υπάρχουν όλα τα frames της κίνησης και όλα τα πλήκτρα αφού το joypad του Super NES είναι το μόνο που έχει 6 πλήκτρα όσα δηλαδη και το ηλεκτρονικό. Από το animation δεν έχει χαθεί τίποτα ακόμα και στο background και τα χρώματα στο βάθος είναι σχεδόν τα ίδια. Η ταχύτητα έχει παραμείνει ίδια και από τον ήχο δεν λείπει τίποτα εκτός από τις φωνές των ελεφάντων στο επίπεδο του Dhalsim. Υπαρχουν ακόμα οι στατικές οθόνες που παρουσιάζουν τους ήρωες με όλα τους τα χαρακτηριστικά καθώς και demos με τον καθένα χαρακτήρα να επιδεικνύει τις κινήσεις του. Ακόμα έχει διατηρηθεί η καταπληκτική πρωτοτυπία του παιχνιδιού, το διπλό νοκ-άουτ, το οποίο στην σπάνια περίπτωση που θα συμβεί να χάσουν και οι δύο ήρωες όλη τους την δύναμη σας επιβάλει να επαναλάβετε τον γύρο από την αρχή! Είναι απίστευτο το τί κατάφεραν οι προγραμματιστές να πρωτοχωρέσουν μέσα σε ένα cartridge με μόνο 2Mbyte μνήμης την στιγμή που το ηλεκτρονικό είχε όση μνήμη ήθελε!



Ομως εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι το Street Fighter 2 για Super NES είναι το πρώτο cartridge σε όλες τις 16-bit κονσόλες που χρησιμοποίησε 2Mbyte μνήμης (είναι τα 16-Megabit που γράφει πάνω στο κουτί, όπου 1 Megabit = 128K). Αν θέλετε βέβαια να βρούμε και κάτι που η έκδοση του Super NES έχει καλύτερο από το ηλεκτρονικό(!) είναι η δυνατότητα αλλαγής των πλήκτρων χειρισμού ανάλογα με το πώς βολεύει τον κάθε παίκτη, και κάποιες μικροαλλαγές που επιρρεάζουν θετικά το gameplay.

STREET FIGHTER 2 vs STREET FIGHTER



Στο πρώτο μέρος που εμφανίστηκε πριν από μερικά χρόνια υπήρχε πάλι ο Ryu που πολεμούσε σε ολόκληρο τον κόσμο για να αποδείξει ότι ήταν ο καλύτερος. Στο δεύτερο μέρος υπάρχει και βελτίωση του σεναρίου και όλοι οι ήρωες φαίνεται να έχουν μάθει πολλά νέα κόλπα. Ετσι δεν μπορεί να γίνει καμμία σύγκριση μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου μέρους παρά μόνο στο ότι και τα δύο κυκλοφόρησαν μετά από τα coin-op και σε υπολογιστές. Η έκδοση για CPC μάλιστα του πρώτου Street Fighter ήταν από τις καλύτερες που έχουμε δει. Το μόνο καλό που είχε το Street Fighter 1 ήταν τα λαστιχένια μαξιλαράκια (στην deluxe έκδοση) που είχε για τις γροθιές και τα οποία έπρεπε να χτυπήσεις όσο πιο δυνατά μπορούσες για να πετύχεις ένα συντριπτικό χτύπημα απέναντι στον αντίπαλό σου. Αν εξαιρέσεις αυτή την πρωτοτυπία ήταν ένα μέτριο beat'em up που δεν φτάνει το δεύτερο μέρος ούτε στο παραμικρό.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ποιός χρειάζεται σχολείο, Λύκειο ή Πανεπιστήμιο όταν υπάρχει το Street Fighter 2; Κάντε κατάληψη για να έχετε τον χρόνο να παίζετε. ΤΩΡΑ!

Η Chun Li έχει όλα τα γυναικεία χαρακτηριστικά και είναι και μία πολύ καλή αντίπαλος. Στο Super NES έχει ακριβώς τα ίδια χτυπήματα και την ίδια χάρη του ηλεκτρονικού ενώ αν αμφιβάλετε για την ικανότητά της αρκεί να σας πω ότι έχω δει με τα μάτια μου πολύ κόσμο να τελειώνει το παιχνίδι με αυτό το sprite.

ΓΡΑΦΙΚΑ



Κοιτάζοντας προσεκτικά το παιχνίδι στο Super NES θα δείτε ότι δεν διαφέρει σχεδόν σε τίποτα από το ηλεκτρονικό. Πρώτα τα χρώματα. Δεν λείπει τίποτα ούτε στα backgrounds, ούτε στο foreground ούτε στα sprites. Η υψηλή ανάλυση του Super NES -512*512- δείχνει ότι μπορεί να πάρει και να αντιγράψει ό,τι υπάρχει στην οθόνη του ηλεκτρονικού χωρίς μεγάλη δυσκολία. Ετσι ενώ τα sprites κινούνται μπροστά στην οθόνη, πίσω θα δείτε ανθρώπους να χειρονομούν, να φωτογραφίζουν, να κάνουν ποδήλατο, να χορεύουν ισπανικούς χορους, ελέφαντες να κινούν τις προβοσκίδες τους και ό,τι άλλο είδαμε στο coin-op με όλα εκείνα τα επίπεδα scrolling που έχει κάθε οθόνη. Τίποτα από αυτά δεν καθυστερεί την δράση. Το μεγαλύτερο μέρος της μνήμης των 2Mbyte του cartridge πηγαίνει φυσικά στο animation των τεράστιων sprites από τα οποία δεν λείπει το παραμικρό frame κίνησης είτε αυτό είναι στην άμυνα, στην επίθεση, στο έδαφος στον αέρα, στην ειδική κίνηση ή αφού έχουν δεχτεί κάποιο χτύπημα. Οι ήρωες ζαλίζονται, κάνουν τούμπες, πηδούν στον αέρα, κινούνται ρυθμικά... Δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι με παρόμοιο animation στην ιστορία των 16-bit home



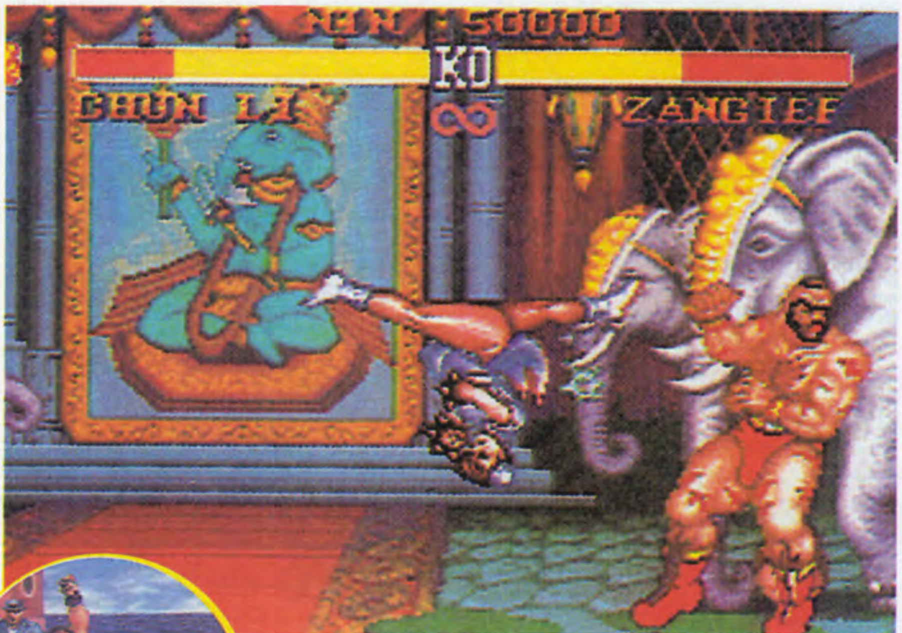
συστημάτων. Ο ήχος επίσης δεν υστερεί καθώς υπάρχουν οι 12 καταπληκτικές μουσικές, μία για κάθε επίπεδο-μέρος του κόσμου όπου διαγωνίζεστε. Τα ηχητικά εφφέ είναι ίδια με του ηλεκτρονικού και ακούγονται πεντακάθαρα οι κραυγές των παικτών όταν κερδίζουν. Φανταστική ατμόσφαιρα.

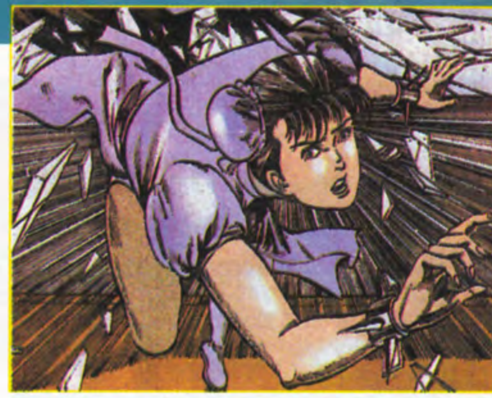
ΕΙΝΑΙ ΘΕΜΑ ΤΙΜΗΣ

Βέβαια όλη αυτή η δουλειά πάνω στο παιχνίδι και κυρίως η διπλάσια μνήμη από οποιοδήποτε άλλο game έχει σαν αποτέλεσμα να είναι το ακριβότερο cartridge για 16-bit σύστημα στην ελληνική αγορά. Η τιμή του είναι 25900 τις οποίες ΑΞΙΖΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΔΕΚΑΡΑΣ, ακόμα κι αν χρειαστεί να τα μαζέψετε πεννηντάρικο πεννηντάρικο!

UPDATES

Εχοντας δει την έκδοση για PC και Amiga μπορώ να πω ότι καμμία δεν πλη-











σιάζει έστω και στο ελάχιστο το Super Nes. Το PC ενώ έχει πολύ καλά γραφικά σε VGA και ίσως τα καλύτερα sprites που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε παιχνίδι για συμβατούς καταποντίζεται στον χειρισμό και στο gameplay γενικότερα εξαιτίας της αργής απόκρισης και της πολύ μικρής ταχύτητας δράσης ακόμα και σε 386. Για τον ήχο και για την κίνηση στα backgrounds καλύτερα να μην μιλάμε. Η Amiga από την άλλη έχει καλό ήχο, αρκετή ταχύτητα και κίνηση στα backgrounds αλλά τα συνεχή φορτώματα από δισκέτα, τα λίγα frames στην κίνηση και τα 32 μόνο χρώματα κατεβάζουν την αξία του παιχνιδιού. Τα υπόλοιπα format - όπως καταλαβαίνετε μια τέτοια επιτυχία θα κυκλοφορήσει για ό,τι υπάρχει και δεν υπάρχει- θα εμφανίζουν ένα παιχνίδι ανάλογο με τις δυνατότητές τους και το μεράκι του προγραμματιστή. Με μεγάλη αγωνία περιμένουμε την έκδοση για Mega Drive για την οποία η CAPCOM δεν μιλάει επίσημα αν θα δώσει τελικά τα δικαιώματα στην μεγάλη της αντίπαλο, την SEGA.

STREET FIGHTER 2 vs ART OF FIGHTING



Υπάρχει μόνο μία κονσόλα με τεχνικά χαρακτηριστικά ανώτερα από του Super NES. Το NEO GEO της SNK. Το Art of Fighting έχει κάπως καλύτερα γραφικά και ήχο από το Street Fighter 2 σε coin-op και Super NES αλλά από gameplay είναι ένα ακόμα μέτριο παιχνίδι.

Το scalling που έχουν προσθέσει οι προγραμματιστές είναι καλό από τεχνικής άποψης αλλά καθυστερεί υπερβολικά το παιχνίδι και αποπροσανατολίζει τον παίκτη. Εξάλλου όταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή μόνο μία κίνηση είναι αποτελεσματική, η εναέρια κλωτσιά και αυτό είναι υπερβολικά μονότονο.

ΓΕΝΙΚΑ

Πώς μπορείς να κρίνεις έναν θεό ανάμεσα στους θνητούς... Αυτό ήταν το πρόβλημά μου, όταν είδα ότι το παιχνίδι είναι το ίδιο το coin-op που έπαιζα εδώ και δύο χρόνια. Οταν ξεπεράσεις το δέος που νοιώθεις καταλαβαίνεις ότι δεν μπορείς να το συγκρίνεις με τίποτ'άλλο και ότι τα πράγματα αρχίζουν να αλλάζουν στα games...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Και ότε ήνοιξε την σφραγίδα την εβδόμην, εγένετο σιγή εν τώ ουρανώ...

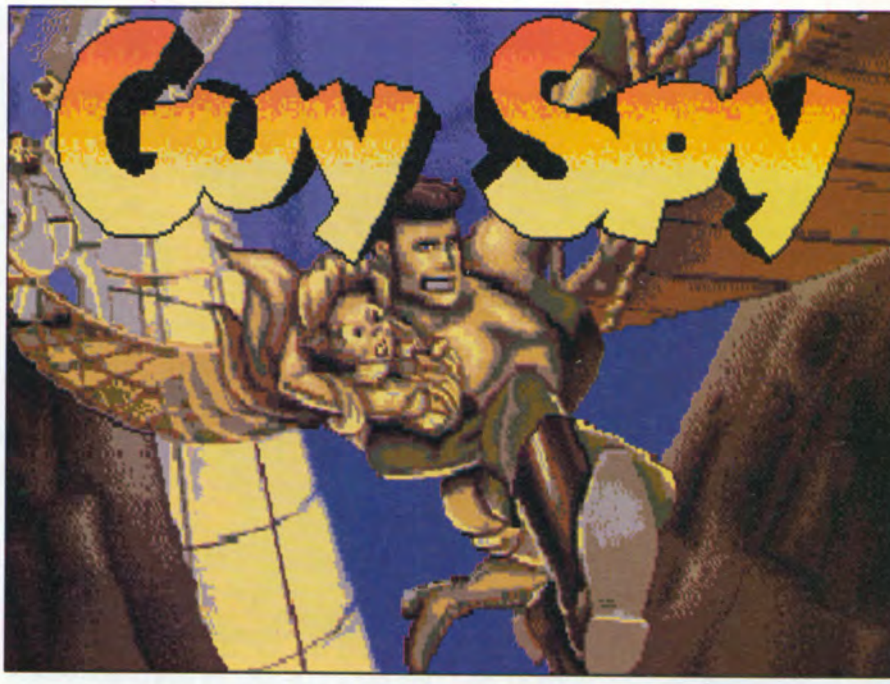
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	99
ΓΕΝΙΚΑ	98

GUY SPY

GAME REVIEW

HOUSE	READYSOFT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1Mbyte





ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Οι δημιουργοί του Dagon's Lair και Space Ace Don και Sullivan Bluth δεν μπορούσαν να επαναπαυθούν στις δόξες τους. Επρεπε να κάνουν κάτι καλύτερο. Κάτι που να θύμιζε βέβαια demo και να είχε τα τέλεια γραφικά αλλά ταυτόχρονα να παιζόταν κιόλας. Το Guy Spy διαφημιζόταν εδώ και καιρό σαν η κορυφαία στιγμή της ReadySoft και μάλλον μας απογοήτευσε όταν το πιάσαμε στα χέρια μας. Τα αρνητικά θα τα αναφέρουμε όμως αργότερα. Ας ξεκινήσουμε από το σενάριο.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το παιχνίδι είναι μάλλον μια παρωδία των ταινιών στυλ James Bond τουλάχιστον έτσι λέει η εταιρία και το ελπίζει καθώς μας παρουσιάζει μια ιστορία που είναι κάτι μεταξύ Rocketeer, Rocket Ranger και Indiana Jones με τον ήρωα -που μοιάζει βέβαια υπερβολικά, σε ποιόν άλλο, παρά στον Dirk του Dragon's Lair- να πρέπει να φτάσει στο Βερολίνο και να δράσει ενάντια στους ναζί περνώντας από χίλιες περιπέτειες.

Για την ακρίβεια πρέπει να ταξιδέψετε σε ολόκληρο τον κόσμο καταδιώκοντας τον Von Max πριν διαλύσει τον κόσμο με το καινούριο του όπλο.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε σε έναν καλό χειρούργο και βάλτε ατσάλινα νεύρα στην θέση των παλιών. Θα σας στοιχίσει κάτι παραπάνω αλλά είναι ο μόνος τρόπος για να το τελειώσετε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι παίζεται αποκλειστικά με το joystick και αυτό τις περισσότερες φορές δεν σας βοηθάει. Πάρτε για παράδειγμα την πρώτη φορά που συναντάτε τους εχθρούς. Βρίσκονται στο βάθος και σας πυροβολούν ενώ εσείς προσπαθείτε να τους σημαδέψετε με τον σταυρό κάνοντας κινήσεις με το joystick και την στιγμή που επιτέλους νομίζετε ότι τους έχετε στο χέρι και πατάτε το fire αυτοί κάνουν ένα άλμα με τούμπα στο έδαφος -λέγεται βαρελάκι κύριε Σωτηρίου, Αρχ.- και αποφεύγουν την ριπή σας. Εσείς ετοιμάζεστε να τους χτυπήσετε αλλά το μόνο που καταφέρνετε είναι να σκοτώσετε 2-3 από αυτούς και είναι πολύ περισσότεροι. Εντωμεταξύ οι σφαίρες σας από την δεσμίδα που φαίνετε αριστερά στην οθόνη τελειώνουν και ενώ δέχεστε μερικές σφαίρες ακόμα στο



σώμα σας τελειώνει και η ενέργειά σας που φαινετε με μερικά ανθρωπάκια δεξιά. Και αυτό γίνεται στο easy mode φανταστείτε στα πιο δύσκολα. Αν μπορούσατε να παίξετε το συγκεκριμένο επίπεδο με mouse ίσως τα πράγματα να ήταν διαφορετικά και δεν θα βλέπατε την σκηνή του θανάτου σας τόσο συχνά. Στα υπόλοιπα επίπεδα ο χειρισμός είναι καλύτερος καθώς καλείστε να κερδίσετε τους αντιπάλους σας με μπουνιές σε ένα μπαρ, να ξιφομαχήσετε μέχρι θανάτου στην Αίγυπτο, να πυροβοληθείτε στα τελεφερίκ στις Αλπεις ή ακόμα και να πολεμήσετε με δόρατα στον Αμαζόνιο. Ολα αυτά ακούγονται ιδιαίτερα κινηματογραφικά αλλά για να τα πετύχετε θα σας βγει το λάδι!

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Τα γραφικά κινούνται στα πλαίσια των τελευταίων περιπετειών του Dragon's Lair, δηλαδή συνδιασμός των σαν κινούμενα σχέδια sprites με αυξημένη λεπτομέρια, μέσα σε υπερβολικά καλά backgrounds. Υπάρχουν πολλά sprites εκτός από το δικό σας τα οποία όταν έχουν μικρό μέγεθος κάπου χάνουν σε ανάλυση και pixelιάζουν. Κατά τ'άλλα όσο πάει ο Bluth χρησιμοποιεί και περισσότερο τις δυνατότητες της Amiga για να εξαπλώσει τα πολύ καλά γραφικά του. Τα χρώματα είναι σε πολλές οθόνες 32 και η εισαγωγή είναι μάλλον λιτή σε σχέση με άλλα του προγράμματα. Θυμηθείτε ας πούμε την εισαγωγή του Wrath Of the demon και αν την συγκρίνετε με αυτή του Guy Spy θα καταλάβετε την διαφορά. Ο ήχος είναι μέτριος με καλή μουσική αλλά πνιγμένα εφφέ. Μπορείτε επίσης να τα αφαιρέσετε όλα αυτά από την οθόνη επιλογών, για λόγους που εμείς τουλάχιστον δεν καταλαβαίνουμε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το πρόγραμμα κάνει σοβαρές προσπάθειες να γίνει πραγματικό παιχνίδι. Η χρήση του joystick συχνά αποτυγχάνει, ιδίως εκεί που το σενάριο σας βάζει να κάνετε πανδύσκολα πράγματα, θεωρώντας τα φυσικά. Δυστυχώς δεν φτάνει την πρωτοτυπία του Dragon's Lair και θα έλεγα ούτε τα γραφικά του και ίσως γι'αυτό δεν έκανε και τόσο μεγάλη αίσθηση από την στιγμή που πρωτοπαρουσιάστηκε. Τώρα το να σας πω ότι προτιμάω τον χειρισμό του Space Ace από την άλλη είναι το ίδιο άσχημο. Βάλτε τα στο ίδιο καζάνι και βράστε τα μάζί για να καταλάβετε τί παίρνετε αγοράζοντάς το.

ΓΕΝΙΚΑ

Περιμέναμε πολλά-πολλά πράγματα από αυτό το πρόγραμμα. Ομως όχι απλώς δεν ξεπερνάει τα άλλα παιχνίδια της ReadySoft αλλά μάλλον είναι και κατώτερο. Και το περίεργο είναι ότι μένει πίσω στον τομέα που προσπάθησαν να βελτιώσουν, στο gameplay. Είναι υπερβολικά δύσκολο και χάνει σε πρωτοτυπία.













ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η επιληψία είναι το μυστικό της επιτυχίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	40
ΓΕΝΙΚΑ	64

GAME REVIEW



HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	PC, AMIGA, ST
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Η UBI SOFT έκανε πάλι το μικρό της θαύμα. Το BAT II είναι γεγονός. Μετά από το πολύ όμορφο πρώτο μέρος η κατασκευάστρια εταιρεία, βελτίωσε πολύ τα πράγματα τόσο από πλευράς γραφικών όσο και από πλευράς ατμόσφαιρας και πλοκής.





Στην πόλη ROMA II, χτισμένη με έντονο αρχαίο ρωμαϊκό στυλ αλλά και επηρρεασμένη αρχιτεκτονική από τον εκεί εξωγήινο πολιτισμό, έχει την έδρα της η εταιρεία KOSHAN η οποία εκμεταλλεύεται το σπάνιο και πολύτιμο μέταλλο echiatone 21. Η γαλαξιακή ατυνομία με το όνομα BAT στέλνει μια γυναίκα πράκτορα με κάποιες μετοχές θέλοντας να αποκτήσει την διοίκηση της εταιρείας. Οι διαδικαστικές ενέργειες ξεκινούν, αλλά οι υπόλοιποι μέτοχοι προσπαθούν να δολοφονήσουν την πράκτορα. Σε αυτό το σημείο επεμβαίνεις εσύ για να σώσεις την κατάσταση.

Σκοπός σου είναι να μεταφερθείς στον πλανήτη, να βρεις την πράκτορα Helaine Vertex που περιμένει σε κάποιο ξενοδοχείο της πόλης και να αναλάβεις την υπόλοιπη αποστολή μόνος σου.

Το παιχνίδι από άποψη γραφικών είναι καταπληκτικό. Τα γραφικά του έχουν ένα καθαρά cyberpunk στοιχείο που το βλέπει κανείς από τον σχεδιασμό των κτιρίων μέχρι και το ντύσιμο των κατοίκων του πλανήτη.

Υπάρχουν πανέμορφες στατικές εικόνες με προσεγμένα χρώματα αλλά και καταπληκτικές animated σκηνές, ιδίως σε τοποθεσίες όπως το αεροδρόμιο και το Via-express (ένα είδος ταξί για τις μετακινήσεις του παίκτη στα διάφορα sectors της πόλης). Ολα αυτά τα θαυμαστά βέβαια θα μπορείτε να τα δείτε μόνο στην περίπτωση που το μηχάνημα σας ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του παιχνιδιού.

Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα καθώς τα μουσικά θέματα αλλάζουν ανάλογα με την τοποθεσία στην οποία βρίσκεστε την κάθε στιγμή. Από τα blues που ακούγονται σε μικρά καταγώγια και bar της πόλης, μέχρι τους εκκωφαντικούς ήχους της τοπικής ντισκοτέκ. Υπάρχουν παράλληλα και τα κλασσικά sound effects των απογειώσεων των διαστημοπλοίων, ο ήχος των laser όταν βρίσκεται ο παίκτης σε κατάσταση μάχης κτλ.

Αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στους ήδη υπάρχοντες χαρακτήρες για να "υιοθετήσετε" ως παίκτη, ή να κατασκευάσετε ένα δικό σας. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να λάβετε υπ'όψιν όλες τις παραμέτρους, γιατί απλά όλες παίζουν σημαντικό ρόλο για την ολοκλήρωση του τεράστιου αυτού παιχνιδιού. Αυτές είναι:Strengh, Intelligence, Charisma, Perception, Vitality και Reflexes. Από πλευράς gameplay το παιχνίδι ξεχωρίζει καθώς το mouse είναι απαραίτητο για να παίξει κανείς.

Τα πάντα ελέγχονται μέσω εικονιδίων στα οποία μεταμορφώνεται το mouse ανάλογα με το αντικείμενο πάνω από το οποίο βρίσκεται την συγκεκριμένη στιγμή. Ετσι, τα εικονίδια που θα συναντήσει

ο παίκτης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι τα εξής:

Directions: με αυτό ο παίκτης μπορεί να μετακινηθεί στις ανάλογες τοποθεσίες.

Dialogue: το εικονίδιο αυτό παρουσιάζεται όταν ο παίκτης μπορεί να μιλήσει με κάποιο πρόσωπο.

Use a service: σας επιτρέπει να κλείσετε κάποιο ραντεβού, να κάνετε διαπραγματεύσεις σε ένα θέμα κτλ.

Use a machine: με αυτό πλοηγείτε τα via-express vehicles και χρησιμοποιείτε





κάθε είδους μηχανής που εμφανίζεται στο παιχνίδι.

Via-express: όταν ο παίκτης φτάσει σε ένα κτίριο που είναι σταθμός αυτών των προτότυπων "ταξί" παρουσιάζεται στην οθόνη αυτό το icon.

Question mark: ένα πολύ χρήσιμο icon που σας γνωστοποιεί ότι χρειάζεστε κάποιο αντικείμενο που δεν έχετε για να εκτελέσετε την ενέργεια που επιχειρήσατε να κάνετε.

Finger: το icon που εμφανίζεται όταν χρησιμοποιείται το B.O.B. (θα μιλήσουμε αργότερα γι'αυτό).

Οταν μιλήσετε με κάποιον κάτοικο του πλανήτη, ανακαλύπτετε το μέγεθος των πληροφοριών που μπορεί εκείνος να σας δώσει. Οταν σας απαντάει στις ερωτήσεις που κάνετε, ορισμένα σημεία είναι τονισμένα που σημαίνει αυτόματα ότι μπορεί κανείς να κάνει ερωτήσεις και για τα σημεία αυτά.

Ετσι, οι ερωτήσεις ακολουθούν η μία την άλλη αποσπώντας από τον καθένα το μέγιστο των πληροφοριών που μπορεί να σου δώσει. Τοποθετημένο στο εσωτερικό του χεριού σας βρίσκεται ένας computer ο οποίος θα σας βοηθήσει πολύ στο παιχνίδι. Σκοπός του είναι να σας παρουσιάζει ανά πάσα στιγμή τα στατιστικά σας, την υγεία σας (την κατάσταση της καρδιάς σας ανάλογα με το πόσους παλμούς το λεπτό έχετε) καθώς επίσης και την πρόοδο που έχετε κάνει σε κάθε αποστολή με την μορφή ποσοστιαίων μονάδων.

Το BAT II είναι τεράστιο και έχει και κάποια sub-games τα οποία είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικά και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα. Υπάρχει αρχικά μια αίθουσα με ηλεκτρονικά παιχνίδια στην οποία ο πράκτορας σας μπορεί να ξεσκάσει από την συνεχή σκέψη και ανάλυση των στοιχείων που έχει ανακαλύψει παίζοντας 3 διαφορετικά games. Παράλληλα θα χρειαστεί αρκετές φορές να πλοηγήσετε ένα από τα ταξί του via-express και να ταξεδέψετε με διάφορα ιπτάμενα οχήματα. Τα simulators αυτά είναι καταπληκτικά και μπορείτε να οδηγήσετε 4 διαφορετικά αεροσκάφη, το καθένα με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και το δικό του σετ από ενέργειες που μπορεί να πραγματοποιήσει.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το Blade Runner για να πάρετε μια γεύση από cyberpunk καταστάσεις

Μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού υπάρχουν εκτός από τις 7,1. 44 δισκέτες ένα manual με το σενάριο του game, καθώς επίσης και μια περίληψη της ιστορίας του πλανήτη στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι. Στο ίδιο manual υπάρχει και ένας πίνακας που παρουσιάζει την μορφή της οργάνωσης της κοινωνίας και τις ονομασίες των κοινωνικών τάξεων. Επίσης υπάρχει το "Technical Manual" στο οποίο εξηγούνται όλα τα menus του παιχνιδιού πολύ αναλυτικά. Αυτό είναι το manual στο οποίο θα ανατρέξετε πολλές φορές για να πάρετε πληροφορίες καθώς περιγράφει και τον τρόπο πλοήγησης όλων των μέσων μετακίνησης του πλανήτη, όπως επίσης και τον τρόπο χρήσης του B.O.B και των games που θα παίξετε στην αίθουσα ηλεκτρονικών.

Παράλληλα, αναφέρει όλα τα είδη εξοπλισμού και προστασίας με ενδεικτικά νούμερα για να ξέρετε ανά πάσα στιγμή πόσο καλά εξοπλισμένος είσαστε.

ΓΕΝΙΚΑ

Η UBI SOFT κατάφερε για άλλη μια φορά να μας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή, παίζοντας αυτό το καταπληκτικό adventure. Το BAT II με τον χειρισμό του είναι άξιος διάδοχος του προηγούμενου BAT και υπόσχεται πολλή δράση, εκπληκτική ατμόσφαιρα και άψογο χειρισμό.

αντοχή στο χρόνο

88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

3 ουσιαστικά παιχνίδια σε ένα adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

GAME REVIEW

HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC,AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**







Σας λέει τίποτα αυτός ο τίτλος; Ποιός δεν γνωρίζει τον ηγέτη των simulators; Το παιχνίδι που μόλις κυκλοφόρησε για PC άφησε τους πάντες με ανοιχτό το στόμα;
Το παιχνίδι που αποτέλεσε μέτρο σύγκρισης μηχανημάτων και δυνατοτήτων;

Αυτό λοιπόν είναι το WING COMMANDER το οποίο πρίν ένα χρόνο έκανε τους πάντες να σκάσουν από τη ζήλια τους που δεν είχαν PC. Τώρα η ORIGIN, έκανε το μεγάλο βήμα και κυκλοφόρησε το παιχνίδι για την μεγάλη κυρία των home υπολογιστών. Για την ιστορία, το παιχνίδι σας τοποθετεί στη θέση ενός πιλότου της γαλαξιακής συνομοσπονδίας (στυλ STAR TREK) που υπηρετείτε στο διαστημικό θωρηκτό TIGER's CLAW. Ετσι, σας αναθέτουν έναν αριθμό αποστολών τις οποίες πρέπει να φέρετε σε πέρας. Αυτό που έκανε το παιχνίδι ανάρπαστο, είναι το καταπληκτικό πραγματικό στήσιμο του.

Ετσι, μέσα στο σκάφος μπορείτε να συναναστραφείτε με άλλους πιλότους, να συζητήσετε μαζί τους κτλ. Μπορείτε να δείτε την διαδικασία με την οποία αναλαμβάνετε κάποιες αποστολές, και ο διοικητής σας εξηγεί τις λεπτομέριες της κάθε αποστολής. Ολα αυτά δένονται με πολύ όμορφο animation και γραφικά. Θα δείτε πιλότους να τρέχουν στους διαδρόμους καθώς ηχεί η σειρήνα του συναγερμού και τέλος, τα υπνοδωμάτια και τις σκηνές στις οποίες δέχεστε τα συγχαρητήρια των ανωτέρων σας αφού έχετε ολοκληρώσει κάποια αποστολή. Στην διαδικασία της αερομαχίας τώρα η οποία εξελίσετε σε μια οθόνη στην οποία θα δείτε όχι vector, αλλά full coloured 3d γραφικά, πράγμα που δεν είχαμε ξαναδεί σε computer game και το cokpit του αεροσκάφους σας στο οποίο υπάρχει ραντάρ, έλεγχος οπλικών συστημάτων και τυχόν ζημιών, και μια οθόνη στην οποία μπορείτε να δείτε τι χτυπάτε και τι ζημιές του έχετε προκαλέσει. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται, είναι τέλεια, σχεδόν πραγματικά, μιας και μπορείτε να δέχεστε μυνήματα από τους άλλους πιλότους, να ακούτε τους πυροβολισμούς και να βλέπετε ολόκληρη τη δράση από τις πολλές όψεις του σκάφους σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε τις ταινίες STAR TREK και διαβάστε σχετικά με την κατάκτηση του διαστήματος.

Και η αίσθηση της πραγματικότητας, βρίσκεται και μέσα στο σκάφος, όταν μετά από μια αποστολή, είτε εσείς είτε κάποιος άλλος πιλότος δεν επιστρέψει, και ο χαρακτήρας σας θεωρεί τον εαυτό του υπεύθυνο για αυτό που έγινε ενώ ο διοικητής προσπαθεί να τον καθησηχάσει. Καθώς λοιπόν προχωράτε, ανεβαίνετε τις σκάλες των αξιωμάτων και φυσικά μετά από έναν αριθμό αποστολών, γίνεστε αρχηγός σμήνους και έχετε στην κατοχή σας ανώτερο σκάφος. Ομως, πόσο καλό είναι το παιχνίδι σε σχέση με αυτό του PC; Η πλοκή και το σενάριο έχουν κρατηθεί αυτούσια και στην έκδοση της AMIGA, όπως και τα γραφικά και ο ήχος. Το μόνο που αλλάζει, είναι η ποιότητα. Τα γραφικά είναι με 16 χρώματα και μάλλον κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα σε σχέση με τα αντίστοιχα του PC. Τα γραφικά στην εξέλιξη της μάχης, είναι πολύ πιο αργά από αυτά του PC αλλά βρίσκονται σε κανονικά επίπεδα σύμφωνα με τις επιδόσεις της AMIGA, η οποία δεν φημίζεται και τόσο για τα γρήγορα 3d της...

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, και έχει γίνει πολύ καλή μεταφορά από τον PC, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν μόνο μερικά ηχητικά εφέ. Ο χειρισμός είναι κάπως αργός, αλλά μόλις τον συνηθίσετε, δεν θα σας προξενεί μεγάλο πρόβλημα. Το βασικό όμως είναι ότι έχει διατηρήσει τη φοβερή πλοκή και το άφταστο gameplay του.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ καλό παιχνίδι από άποψης gameplay, ενώ με απογοήτευσε η έλλειψη χρωμάτων. Βέβαια, αυτή είναι μόνο η γνώμη κάποιου που έχει δεί το παιχνίδι σε PC και δεν το κρύβω ότι το review αυτό είναι λίγο πολύ συγκρι-τικό με αυτό του PC. Ετσι μπορεί κάποιος που θα το δεί για πρώτη φορά στην AMIGA να το θεωρήσει πολύ καλύτερο...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα από τα καλύτερα simulator που έχω παίξει σε AMIGA.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	80

QuickShot

SUPERVISION

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

- ▲ ΡΥΘΜΙΣΗ ΥΨΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΚΟΝΑ
- ▲ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ
- ▲ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ : ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ & ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
- ▲ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ...!
- ▲ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 3500 ΕΩΣ 6000!!!



MAGINCROSS
JOHN ADVENTURE
HAPPY PAIRS
CHINESE CHECKERS
GALACTIC CRUSADER
CHALLENGER TANK
BLOCK BUSTER
DELTA HERO
FATAL CRAFT
RECYCLE DESIGN
EAGLE/HASH
BUBBLE WORLD
JUGGLE
TREASURE HUNTER
WITTY CAT

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

P52, CARRIER, ALIEN, PACBOY, HERO KID, LINEAR RACING, POLICE BUST, SPACE FIGHTER, HONEY BEE, GRAND-PRIX, JAGUAR BOMBER, SUPER BLOCK, BRAIN POWER, CROSS BUSTER, SOCCER CHAMPION, SSSNAKE, TENIS PRO, CHIMERA, OLYMPIC TRIALS, TASAC 2102, HAPPY RACE, SUPER PANG, DANCING BLOCKS, FINAL COMBAT, PENGUIN HIDEOUT...

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

LE VIDEO GAME

Μπούσγου 2 Πεδίον Αρεως
Τηλ. 8814034, 6423648, 6462445

GAME REVIEW

DOMARK

TRIVIAL PURSUIT



HOUSE	DOMARK
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

Ηταν το 1980 όταν οι τρείς Καναδοί Chris Haney, John Haney και Scott Abbot κάθησαν και έφτιαξαν ένα παιχνίδι που άκουγε στο όνομα Trivial Pursuit. Το επιτραπέζιο αυτό παιχνίδι, γνώρισε πολύ σύντομα τη δόξα και έγινε το πιο διάσημο και επιτυχημένο παιχνίδι στον κόσμο. Από τότε πουλιέται σε 30 χώρες και έχει κατακτήσει όλους όσους το έπιασαν στα χέρια τους. Η Domark λοιπόν, ανέλαβε να φέρει στους υπολογιστές την Deluxe έκδοση τουTrivial Pursuit, κάνοντας ομολογουμένως μια αρκετά καλή δουλειά. Ας δούμε όμως το παιχνίδι πιο αναλυτικά.

ΚΑΝΟΝΕΣ

Είναι φανερό ότι σε ένα τέτοιο παιχνίδι δεν μπορούμε να μιλήσουμε για σενάριο. Ετσι, ας δούμε τους κανόνες του παιχνιδιού. Οπως πρέπει να ξέρετε, το Trivial Pursuit είναι ένα παιχνίδι ερωτήσεων - απαντήσεων. Διαλέγετε το χρώμα που θα έχει το πιόνι σας, ρίχνετε το ζάρι και off we go... Στην οθόνη σας βλέπετε το κυρίως ταμπλώ του παιχνιδιού, το οποίο έχει στρογγυλό σχήμα με έξι ακτίνες. Πάνω στις ακτίνες και στον εξωτερικό κύκλο, υπάρχουν τετραγωνάκια τα οποία κρύβουν από πίσω τους έξι κατηγορίες ερωτήσεων. Κάθε τετραγωνάκι έχει κάποιο χρώμα το οποίο αντιπροσωπεύει και την κατηγορία ερωτήσεων.Συγκεκριμένα:

- **Κόκκινο :** Ψυχαγωγία
- **Κίτρινο :** Ιστορία
- **Πράσινο :** Επιστήμη / Φύση
- **Καφέ :** Τέχνες / Λογοτεχνία
- **Μπλε :** Γεωγραφία
- **Πορτοκαλί:** Αθλήματα / Διασκέδαση

Στο κέντρο του ταμπλώ υπάρχει μία θέση "μπαλαντέρ". Αν πάτε σε αυτή τη θέση,





τότε θα εμφανιστεί ένα μενού, με τις έξι κατηγορίες ερωτήσεων. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε όποια κατηγορία ερωτήσεων θέλετε. Επίσης υπάρχουν και κάποια γκρι τετραγωνάκια τα οποία κάνουν δύο δουλειές. Η πρώτη τους δουλειά είναι να σας επιτρέπουν να ξαναρίξετε το ζάρι.

Αν όμως είναι σε σημείο που εφάπτονται οι ακτίνες με τον εξωτερικό κύκλο, τότε έχουν πάνω τους καί ένα χρωματισμένο βέλος.

Το χρώμα του βέλους, είναι ένα από τα χρώματα που είδαμε πιο πάνω. Αν απαντήσετε σωστά, τότε θα κερδίσετε μία μάρκα η οποία μπαίνει μέσα σε μία από τις ειδικές θήκες που έχει το πιόνι σας. Και μια και είπαμε για απαντήσεις σε ερωτήσεις, πρέπει νομίζω να πούμε και τον ρόλο του υπολογιστή στο παιχνίδι. Το μόνο που κάνει ο υπολογιστής είναι να σας δείχνει τις ερωτήσεις. Δηλαδή, ο υπολογιστής επιλέγει τυχαία μια ερώτηση ανάλογα με την κατηγορία που έχετε διαλέξει, την εμφανίζει και στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζει μια επιλογή για να αποκαλύψει την απάντηση. Μόλις την επιλέξετε, εμφανίζει την απάντηση και εσείς του λέτε αν ήταν σωστή ή λάθος. Απλά πραγματάκια που ίσως δεν σας φανούν αρκετά - όπως και σε εμάς. Τώρα, μας μένει μια πολύ σοβαρή και σημαντική ερώτηση: Πότε τελειώνει το παιχνίδι και ποιός από τους 6 παίκτες κερδίζει; Αν έχετε ξαναπαίξει Trivial Pursuit, τότε θα ξέρετε σίγουρα.

Αν δεν έχετε ξαναπαίξει όμως; Θυμάστε που λέγαμε πιο πάνω για τις μάρκες που κερδίζετε όταν απαντήσετε στις ερωτήσεις των τετραγώνων με τα βελάκια; Λοιπόν, μόλις απαντήσετε όλες αυτές τις ερωτήσεις (έξι ερωτήσεις δηλαδή - χωρίς να παίζει κανένα ρόλο πόσες άλλες έχετε απαντήσει σωστά), θα μαζέψετε έξι μάρκες πάνω στο πιόνι σας. Μετά από αυτό, αν ρίχνοντας το ζάρι καταφέρετε να πάτε στο κέντρο του ταμπλώ και απαντήσετε την (τυχαία αυτή τη φορά) ερώτηση, κερδίζετε. Αυτό είναι το Trivial Pursuit, ένα παιχνίδι που "ακονίζει" το μυαλό το δικό σας και των φίλων σας. Ας δούμε όμως κατα πόσο "ακονίζει" τα μάτια και τα αυτιά σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Trivial Pursuit, ακολουθεί -όπως είναι λογικό- τα καινούργια standards γραφικών, τα οποία υπαγορεύουν: "οπωσδήποτε VGA και τα υπόλοιπα μετά". Ετσι, καταλαβαίνετε ότι το παιχνίδι τρέχει σε VGA με 256 χρώματα, όπως επίσης σε EGA και Tandy. Τα γραφικά είναι κάπως χοντροκομμένα



αφού είναι σε ανάλυση 320x200, αλλά αυτό αφορά μόνο την οθόνη με το ταμπλώ του παιχνιδιού. Στις υπόλοιπες οθόνες, είναι καθαρά, με πλούσιους χρωματισμούς και αρκετά διασκεδαστικά στοιχεία. Πάντως για το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι αρκετά, αφού η φύση του Trivial Pursuit δεν είναι τέτοια που να επιζητά γραφικά ψηλών προδιαγραφών.

Ο ήχος είναι και αυτός λίγος, αλλά και πάλι αρκετός. Δεν υπάρχουν πολλά εφφέ, με κάπως εκτεταμένη μουσική όταν η ερώτηση που θα σας γίνει, αφορά κάποιο μουσικό κομμάτι. Πιστεύω όμως ότι και εδώ ισχύουν αυτά που είπαμε για τα γραφικά και ότι δεν πρόκειται να μείνετε δυσαρεστημένοι. Ούτως ή άλλως το θέμα του παιχνιδιού είναι η σκέψη και όχι η καλαισθησία.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι κάπως πιο διασκεδαστικά. Αυτό που δεν έχουμε αναφέρει μέχρι στιγμής, είναι η ύπαρξη του Russell. Ο Russell είναι ο οικοδεσπότης του παιχνιδιού, ο οποίος θα σας συνοδεύει στην όλη πορεία σας. Αυτός θα σας κάνει τις ερωτήσεις, αυτός θα σας λέει τις απαντήσεις και αυτός θα κάνει σχόλια για τις απαντήσεις που του δίνετε. Τα σχόλιά του είναι και ευχάριστα και δυσάρεστα - ανάλογα βέβαια με το αν απαντήσατε σωστά ή λάθος, όπως "Πρέπει να βγεις στην τηλεόραση" ή "Αυτό το ήξερα πριν ακόμα πάω σχολείο". Ο γενικότερος χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολος, αφού είτε παίζετε με πλήκτρα, είτε παίζετε με ποντίκι, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Οταν πηγαίνετε πάνω από ένα τετραγωνάκι στο ταμπλώ, η κατηγορία του φαίνεται στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης για να αποφευχθεί η περίπτωση του να μπερδευτείτε.

Επίσης, αν δεν θέλετε να γλυτώσετε χρόνο μπορείτε τις επιλογές σας να τις κάνετε με το δεξί πλήκτρο του mouse, οπότε όλες οι animated σκηνές κόβονται και βλέπετε κατευθείαν το τέλος της σκηνής. Τέλος να πούμε ότι το παιχνίδι υποστηρίζει και ελληνικά, δείχνοντας όχι μόνο τις ερωτήσεις στα ελληνικά, αλλά και με ελληνικά θέματα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να επισκεφτείτε ένα μαγαζί με παιχνίδια και να πάρετε το επιτραπέζιο Trivial Pursuit

ΓΕΝΙΚΑ

Αν θέλετε να ακονίσετε λιγάκι το μυαλό σας, αποκτήστε το. Οι 3000 ερωτήσεις του δεν είναι καθόλου λίγες και θα σας κρατήσουν συντροφιά για αρκετό καιρό.



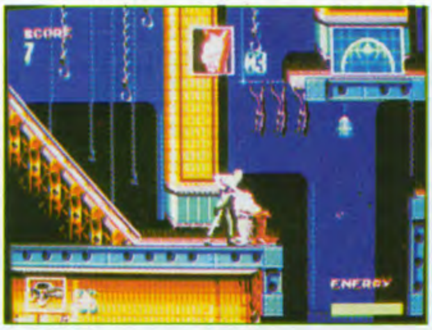
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

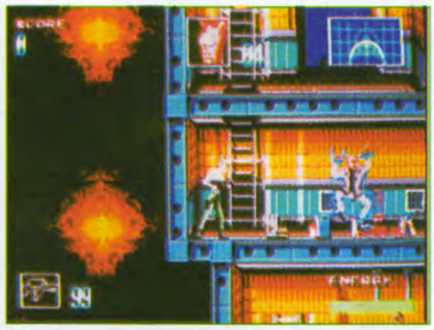
Ενα καλό παιχνίδι σκέψης, που θα σας κρατήσει καλή συντροφιά για πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	87

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM
TEST	MEGA DRIVE

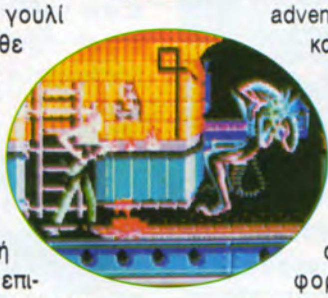
ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





ALIEN 3

Στο διάστημα κανείς δεν ακούει τις κραυγές σου. Ιδίως όταν σε έχουν πιάσει κάποιοι εξωγήινοι και σε θέλουν απλώς σαν τροφή για τα μικρά τους. Τότε είναι που κανείς δεν θέλει να σε ακούει να φωνάζεις. Εκτός από μία κοπελιά με ύψος 1.90 και κάτι, κουρεμένη γουλί που τρέχει πίσω από κάθε alien που βλέπει. Ετσι η Ripley -τσ,τσ, ξέρω και το όνομά της- μπλέκει στην τρίτη της περιπέτεια -και οι άλλες δύο είχαν γίνει παιχνίδια για υπολογιστές και κονσόλες με σημαντική επιτυχία- μία από τις πλέον επιτυχημένες μεταφορές κινηματογραφικού έργου σε παιχνίδι για home μηχανήματα.



Τώρα βρίσκεστε σε έναν πλανήτη όπου πρέπει μέσα από τις δαιδαλώδεις κατασκευές να ανακαλύπτετε τους φυλακισμένους και να τους σώζετε. Οπως μπορείτε να δείτε και από τις φωτογραφίες βλέπετε μέσα στην οθόνη ένα πολύ μεγάλο μέρος του επιπέδου και για να σας λύσω την απορία, ναι σκρολλάρει προς 8 κατευθύνσεις και πολύ ομαλά, ακολουθώντας την κίνηση της ηρωίδας. Είναι ένα platform action game, από τα καλύτερα στο είδος του που χρησιμοποιεί μεγάλη λεπτομέρια στην κατασκευή των sprites αλλά θα θέλαμε περισσότερα χρώματα.

Βέβαια όσοι έχουν δει την ταινία θα αναγνωρίσουν τα μεταλλικά, μελαγχολικά μπλέ και καφέ χρώματα καθώς και τα σχήματα των εξωγήινων αλλά κάθε ομοιότητα με το έργο σταματάει εκεί. Σε κάθε ταινία aliens ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία ήταν τα όπλα και γενικά ο εξοπλισμός των πρωταγωνιστών, πράγμα που υπάρχει και στο παιχνίδι. Το sprite σας έχει ένα σωρό όπλα, το καθένα με το δικό του animation και τις ιδιαιτερότητές του στην μάχη. Φλογοβόλο, πολυβόλο, ρουκετοβόλο και χειροβομβίδες είναι ο οπλισμός σας, κατάλληλος για αντιπαράθεση σε ανοιχτό χώρο αλλά και σε στενούς διαδρόμους με σκάλες. Ολίγη από adventuring σας περιμένει επίσης καθώς δεν ξέρετε πού βρίσκονται οι φυλακισμένοι και ο χρόνος σας τελειώνει... Σ'αυτό θα σας βοηθήσει ένας scanner που δείχνει την θέση εχθρών και φίλων αρκεί βέβαια να βρίσκετε ενέργεια για να τον φορτίζετε τακτικά. Τα άλλα αντικείμενα που θα βρείτε στον χώρο είναι ενέργεια που γεμίζει την μπάρα σας στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης η οποία εξαντλείται είτε από τα χτυπήματα των aliens είτε από την πτώση σας από πολύ μεγάλα ύψη.

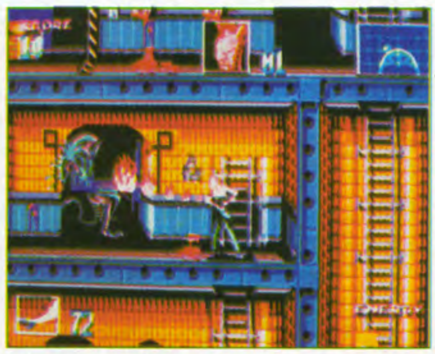
Ακόμα στον χώρο θα βρείτε διασκορπισμένα πυρομαχικά καθώς αυτά που έχετε τελειώνουν σχετικά γρήγορα. Οι αντίπαλοί σας είναι όπως και στην ταινία ταχύτατοι και πολύ έξυπνοι πράγμα που σημαίνει οτι θα σας παραμονέψουν από διάφορα σημεία πριν σας επιτεθούν.

Δυστυχώς ενώ το πρόγραμμα διαθέτει καλά γραφικά, γρήγορα sprites και ατμοσφαιρική μουσική χάνει κάπως στον τομέα του gameplay λόγω της επανάληψης αλλά και της μεγάλης του δυσκολίας. Ακόμα και στο easy mode ο χρόνος που σας δίνεται είναι λίγος και ψάχνετε με την ψυχή στο στόμα για τον επόμενο καταδικασμένο.

Αν πάντως χάσετε, το παιχνίδι σας δείχνει με τον σωστό τρόπο -θα δείτε και θα καταλάβετε- την θέση των υπολοίπων ώστε να ξαναπροσπαθήσετε με μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας.

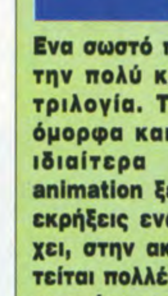
ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εχετε δει το τελευταίο επίπεδο του Z-OUT. Δείτε το (θα χρειαστεί να παίξετε πολύ καλά) και θα καταλάβετε τι εστί alien.



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα σωστό παιχνίδι που σεβάστηκε την πολύ καλή κινηματογραφική τριλογία. Τα sprites είναι πολύ όμορφα και η εισαγωγική οθόνη ιδιαίτερα ατμοσφαιρική. Στο animation ξεχωρίζουν οι διάφορες εκρήξεις ενώ ένα μικρό bag υπάρχει, στην ακρίβεια pixel που απαιτείται πολλές φορές για να κατέβετε από τις σκάλες!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αυτός ο παραμορφωμένος ήχος... είναι ο ήχος της καρδιάς σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

SPLATTERHOUSE - 2

HOUSE	NAMCO/SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





Γνωρίζετε εκείνα τα έργα που ο ήρωας με το ηλεκτρικό πριόνι κόβει φέτες τους αντιπάλους του; Τον ζηλεύετε; Ναι; Τώρα μπορείτε να κάνετε κι εσείς κάτι ανάλογο με το παιχνίδι αυτό και ένα Mega Drive.

Ανακατέψτε λίγο EvilL Dead με Παρασκευή και 13 και θα πάρετε έναν ήρωα που σε όλους θυμίζει τον Jason. Ενα μπρατσωμένο παλικάρι που έχει όμως κάποια προβλήματα με την συμπεριφορά του και το βάδισμά του - δεν έχετε ματαδεί τέτοιον διασκελισμό ποτέ πριν σε παιχνίδι - που κρύβει το πρόσωπό του κάτω από την λευκή, ατσαλάκωτη μάσκα του. Οι μόνες φορές που θα σταθεί για να μιλήσει σε κάποιον θα είναι όταν φάει μερικά γερά χτυπήματα και αρχίσει τα ωχ και τα βαχ, όι,όι, μάναμ'.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού, αν και χάνει σε χρώματα μπροστά στις δυνατότητες του μηχανήματος, δεν είναι από τις συνηθισμένες. Είναι μακάβρια και ατμοσφαιρική φτιάχνοντάς σας το κέφι για να παίξετε. Και η αποστολή σας είναι μια περιπέτεια διάσωσης της αγαπημένης σας που είναι αιχμάλωτη στον στοιχειωμένο πύργο... ή τουλάχιστον έτσι θέλετε να νομίζετε γιατί στην πραγματικότητα επιθυμείτε να νιώσετε για δεύτερη φορά την δύναμη της μάσκας και το χαμόγελό σας πίσω από αυτήν όταν ανοίγετε μερικά κεφάλια με τον λοστό που κρατάτε στο δεξί σας χέρι... Η πρώτη φορά δεν ήταν καθόλου άσχημη καθώς το πρόγραμμα είχε εμφανιστεί στα coin-ops και μετά στο PC - Engine (μία κονσόλλα με μεγάλες δυνατότητες που δεν περπάτησε στην Ελλάδα) και από την έκδοση του Mega Drive πρέπει να ομολογήσω ότι περιμέναμε πολλά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σταματήστε να βασανίζετε το μικρό σας αδερφάκι και ακούστε με. Οσοι αγοράσατε ήδη το παιχνίδι θα υποφέρετε για το λάθος σας. Οι υπόλοιποι έχετε μια δεύτερη ευκαιρία.

Αυτή ήταν η αρχή της απογοητευσής μας που κράτησε μέχρι το τέλος. Γιατί τα γραφικά είναι μετριότατα, ο ήχος λίγος και το gameplay χώλαινε σαν τον ήρωά μας. Αν εξαιρέσουμε τα (αντι) αισθησιακά backgrounds και το animation στο foreground, δεν μπόρεσα να διακρίνω περισσότερα από 16 χρώματα γενικά στην οθόνη.

Ευτυχώς που τα sprites είναι μεγάλα - χάνοντας έτσι σε κίνηση- και οι τελικοί κακοί από τους μεγαλύτερους που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε οποιοδήποτε home μηχάνημα. Ομως αυτό δεν φτάνει όταν ο ήχος δεν μπορεί να προσφέρει κινηματογραφική ατμόσφαιρα και όταν όλες οι κραυγές, τα μουγκριτά και οι πνιχτοί ήχοι έχουν αντικατασταθεί από πρόχειρα εφφέ με καλύτερο το επιθανάτιο επιφώνημα του ήρωά μας όταν τινάζει τα πέταλα.

Και μετά ο χειρισμός. Οπως και να το κάνουμε ο ήρωάς σας είναι δυσκίνητος αλλά όσο κι αν θέλει η SEGA να μας κάνει να πιστέψουμε ότι τό'κανε επίτηδες δεν πείθει. Θα ήταν καλύτερα αν υπάκουε αμέσως στις εντολές του joypad ιδίως όταν σας επιτείθονται ένα σωρό γρηγορότερα πλάσματα.

Εκεί που ανεβαίνει η αξία του παιχνιδιού είναι στα έξτρα αντικείμενα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Γιατί όπως και να το κάνουμε το να συντρίβετε ένα ζόμπι με τον λοστό που μόλις μαζέψατε έχει πρόσθετη χάρη!

ΓΕΝΙΚΑ

Αμφιβάλω αν θα δούμε και τρίτη συνέχεια του παιχνιδιού. Αλλά αν είναι σαν την δεύτερη καλύτερα όχι. Ενα απλό left to right scrolling beat'em up με αργούς χρόνους και υπερβολική επανάληψη και τίποτα παραπάνω. Για να είμαστε δίκαιοι αν είχε λίγη βία, ατμόσφαιρα, γραφικά και εφφέ παραπάνω θα ήταν άψογο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Πού είσαι Jason και σ'έχω χάσει...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	57
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	72

CONSOLE REVIEW

HALLEY WARS

HOUSE	SEGA
FORMAT	GAMEGEAR
TEST	GAMEGEAR

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

Στα μέσα του 21ου αιώνα η γη αποτέλεσε στόχο 5 μεγάλων επιδρομών, από ένα τεράστιο διαστημικό στρατό οδηγημένο από τον λόρδο HALLEY, ο οποίος σκόρπισε το θάνατο σε δισεκατομύρια ανθρώπους. Οι κάτοικοι της γης ζούσαν μέσα τον τρόμο και σύμφωνα με την υπηρεσία πληροφοριών, η τελευταία και καταστροφική σφαγή δεν θα αργούσε να γίνει.

Οι αμυντικές υπηρεσίες όλων των κρατών, ένωσαν τις δυνάμεις τους και κατασκεύασαν ένα επιθετικό διαστημόπλοιο, που θα είναι και η τελευταία ελπίδα της γής για να αμυνθεί. Και φυσικά κάποιος πρέπει να πιλοτάρει αυτό το σκάφος. Και αυτός ο κάποιος είστε - ποιός άλλος- εσείς, εγώ και το κάθε άλλο κορόϊδο το οποίο θυσιάζεται για να σώσει τους άλλους οι οποίοι απλά θα κάθονται και θα κοιτάνε. Εγώ πάντως δεν την ξαναπατάω. Να βρείτε άλλον. Η τουλάχιστον έτσι έλεγα ως το επόμενο πρωί αφού όταν ξύπνησα ήμουν δεμένος σε μια καρέκλα μπροστά από ένα GAMEGEAR και με ένα βράχο να κρέμεται πάνω από το κεφάλι μου δεμένο με ένα σχοινί.

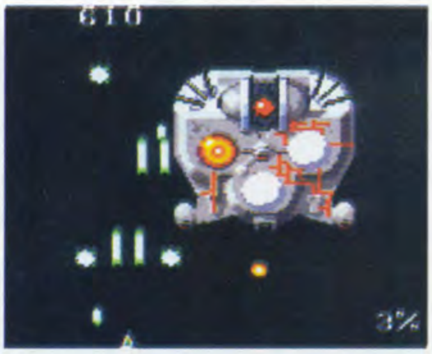
Τότε αντίκρυσα και τον αρχισυντάκτη, ο οποίος γεμάτος ηρεμία τοποθέτησε ένα αναμένο κερί κάτω από την άκρη του σχοινιού.

Τον κοίταζα γεμάτος φόβο και αυτός μου είπε " Το σχοινί θα κοπεί σε 15 λεπτά. Μέχρι τότε θα πρέπει να μου έχεις γραμμένο και εκτυπωμένο το κείμενο...".

"Και πως θα γράψω" ρώτησα γεμάτος αγωνία "είμαι δεμένος". Αυτός με κοίταξε με το ρητορικό του ύφος και απάντησε "με τη μύτη" και σφράγισε την πόρτα καθώς βγήκε από το δωμάτιο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ωχ, έχω μόνο ένα λεπτό ακόμα (ααΑΨΙΟΥυυ...σνιφ). Κάντε ότι θέλετε πρίν παίξετε...Κύριε αρχισυντάκτη τελείωσα. Τελείωσα λέω...Καλά δεν ακούει κανείς; Παιδιάααα βοή....





Ετσι λοιπόν, λόγο της κάπως βεβιασμένης κατάστασης, θα πρέπει να οδηγήσετε το σκάφος σας μέσα από ορδές εξωγήινων σκαφών, κομητών, μετεωριτών και αρχισυντακτών με σκοπό να καταστρέψετε ότι βρεθεί στον δρόμο σας, έτσι ώστε τίποτα να μην φτάσει στη γη. Στο δρόμο σας θα βρείτε και αρκετά bonus που θα σας δώσουν κάποια extra όπλα (εγώ προσωπικά θα ήθελα μια ομπρέλα), τα οποία θα σας βοηθήσουν στο έργο σας.

Αυτα μπορεί να είναι ταχύτητα, όπλα, θωράκιση (να είχα και εγώ μια θωράκιση τώρα) και κάποια σκάφη τα οποία όταν είναι ενωμένα μαζί σας ρίχνουν και αυτά, ενώ μπορείτε και να τα εκτοξεύσετε σαν βόμβες οι οποίες κάνουν πραγματικά μεγάλη ζημιά στους αντιπάλους.

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία εχθρών που κυμαίνονται από απλά σκάφη που έρχονται προς το μέρος σας, μέχρι κάτι τεράστια σκάφη που θα αντιμετωπίζετε στο τέλος κάθε πίστας. Οπως λοιπόν θα καταλάβατε (η πληκτρολόγηση με τη μύτη φέρνει φτάρνισμα), πρόκειτε για ένα κλασικό shoot'em up κάθετου scrolling.

Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, αποτελούνται από μικρά αλλά ταχύτατα sprites τα οποία μπορούν να βρίσκονται στην οθόνη σε μεγάλους αριθμούς, ενώ τα sprites των τελικών κακών είναι πολύ μεγαλύτερα. Τα εφέ όπως ο πυροβολισμός και οι εκρήξεις είναι υπέροχα, ενώ ο ήχος είναι πολύ καλός και αποτελείτε από μουσική και ηχητικά εφέ (ααψιού).

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα κλασσικό shoot'em up (σνίφ...ααψιού) το οποίο θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας, μιας και έχει και δύο επίπεδα δυσκολίας. Συνιστάτε ανεπιφύλακτα στους φανατικούς τέτοιων παιχνιδιών και σίγουρα είναι ένα από τα καλύτερα shoot'em ups για το GAME GEAR (..ψιού). Αντε και τελειώνω.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

....θειάαα....ΓΚΟΥΠ. Ααααχ...αψιού!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

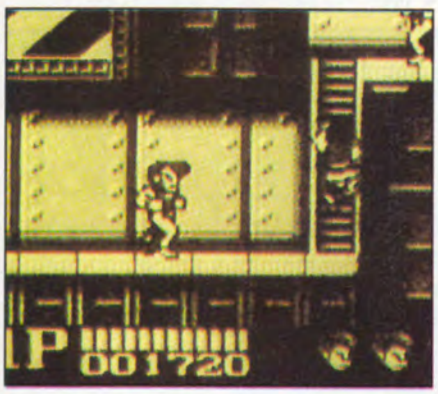
HOUSE	TRADEWEST
FORMAT	NINTENDO
TEST	GAMEBOY



ΤΟΥ **Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ**

Αλλος ένας κλασσικός τίτλος κυκλοφόρησε για το Gameboy σας. Ενα από τα παιχνίδια με τις μεγαλύτερες πωλήσεις που έχει κυκλοφορήσει σχεδόν σε όλα τα φορμάτ. Το όνομα Double Dragon έχει γίνει ταυτόσημο με την έννοια του beat 'em up παιχνιδιού. Οπως τα περισσότερα επιτυχημένα παιχνίδια του είδους ξεκίνησε την καρριέρα του σαν coin up,





περνώντας σιγά σιγά σε όλους τους γνωστούς υπολογιστές και κονσόλες. Η επιτυχία του ήταν τέτοια που το δεύτερο μέρος δεν άργησε να κυκλοφορήσει, ενώ πρόσφατα εμφανίστηκε και το τρίτο (που παρουσιάζεται επίσης σε αυτό το τεύχος) που προς το παρόν υπάρχει μόνο για υπολογιστές. Εννοείται πως ένας τίτλος με τέτοια ιστορία δεν μπορούσε να απουσιάζει από την συλλογή του Gameboy, έτσι η Tradewest ανέλαβε το πέρασμά του σε αυτό το φορμάτ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε τους "Ασυγχώρητους'. Δεν έχει καμμία σχέση με πολεμικές τέχνες αλλά είναι μια εκπληκτική ταινία.

Η υπόθεση, για όσους δεν τη γνωρίζουν, δεν μπορεί να χαρακτηριστεί και ιδιαίτερα πρωτότυπη. Κάποιοι κακοί -ευτύχώς που υπάρχουν κι αυτοί, αλλιώς πώς θα έβγαιναν τα διάφορα σενάρια- απαγάγουν την κοπέλλα σας για λογαριασμό του απαίσιου Shadow Boss. Εσείς έχετε δύο επιλογές, ή να ψάξετε για άλλη κοπέλλα (το ευκολότερο!) ή να την σώσετε (το δυσκολότερο!). Αφού όμως τελευταία έχετε τελειώσει μια σειρά μαθημάτων πολεμικών τεχνών δια αλληλογραφίας και δεν σας έχει δοθεί ως τώρα η ευκαιρία να κάνετε λίγη εξάσκηση, διαλέγετε την δεύτερη επιλογή.

Η στρατηγική, παραφράζοντας τα λόγια κάποιου (νομίζω του Ερόλ Φλυν) συμπηκνώνεται στη φράση : "Χτύπα οτιδήποτε κινείται... Αν δεν κινείται, χτύπα το ώσπου να κινηθεί!".

Οι πίστες του παιχνιδιού -τουλάχιστον αυτές που είδαμε εμείς- είναι σχεδόν ίδιες με του πρωτότυπου. Η ποικιλία όμως των χτυπημάτων είναι σαφώς μικρότερη, ενώ λείπει ένα από τα ισχυρότερα, η αγκωνιά. Οι αντίπαλοί σας ποικίλλουν από γυναίκες με δερμάτινα συνολάκια και μαστίγια (;!;), γιγάντιοι νέγροι και διάφοροι τέτοιοι συμπαθητικοί χαρακτήρες. Ενα αρκετά ενοχλητικό σημείο είναι το ότι ενώ στο δρόμο σας βρίσκετε αρκετά όπλα (-ρόπαλα, μαστίγια, βαρέλια κλπ.) τα χάνετε σχετικά σύντομα.

Σε κάθε χτύπημα αντιπάλου μειώνεται η ενέργειά σας και όταν αυτή μηδενιστεί χάνετε μια ζωή. Αλλο ένα μειονέκτημά του είναι η έλλειψη continue όταν χάνετε. Ασχετα όμως με τις μικρολεπτομέρειες, το παιχνίδι αυτό είναι ένα must!



ΓΕΝΙΚΑ

Πλούσια γραφικά και τέλειος χειρισμός χαρακτηρίζουν το Double Dragon. Ενα παιχνίδι που δεν πρόκειται να βαρεθείτε εύκολα. Είναι σίγουρα μέσα στα πέντε πρώτα παιχνίδια για το μικρό σας gameboy. Δεν μας δόθηκε η ευκαιρία να το δοκιμάσουμε σε διπλό (κάποιος μας είχε βουτήξει το δεύτερο μηχάνημα...) αλλά δεν μπορεί παρά να ήταν ακόμη καλύτερο.



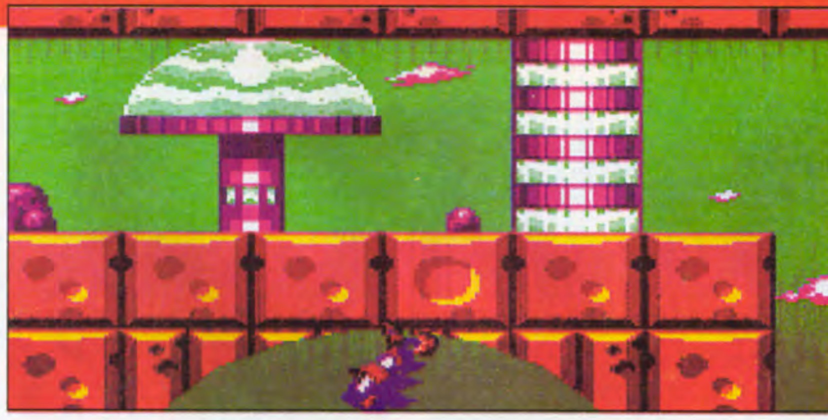
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν δεν έχετε αυτό, τότε δεν έχετε τίποτα!

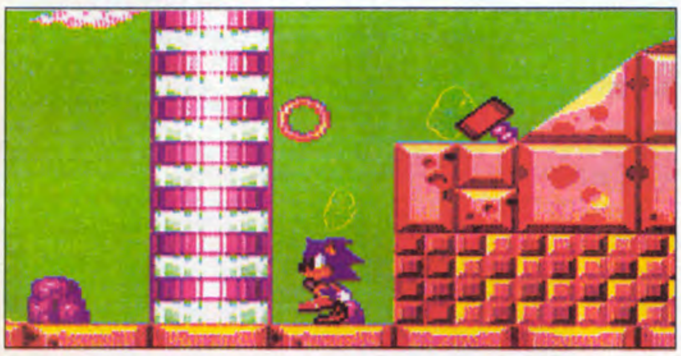
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	92

HOUSE: SEGA
FORMAT: MD/GG/MS
TEST: MASTER SYSTEM

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



SONIC THE HEDGEHOG 2



Το παιχνίδι που τον προηγούμενο μήνα είχαμε παρουσιάσει για το Mega Drive και ήταν μια συντριπτική επιτυχία. Δεν μπορώ να πω ότι αναμέναμε με την ίδια αγωνία την έκδοση για το Master System ακόμα κι αν επρόκειτο να είναι το καλύτερο από όλα τα παιχνίδια της 8-bit! Και έτσι ήταν!!! Και υπάρχει μεγάλη διαφορά από το πρώτο μέρος όπου τα sprites ήταν πολύ μετριότερα. Η υπόθεση δυστυχώς διαφέρει από την έκδοση του Mega Drive με αποτέλεσμα και ολόκληρο το υπόλοιπο στήσιμο να ακολουθεί την αλλαγή. Οπως καταλαβαίνετε το πρόγραμμα δεν παίζεται διπλό! Και αυτο είναι ένα μεγάλο μείον στον προγραμματισμό. Για να το δικαιολογήσουν αυτό στο σενάριο οι κατασκευαστές είπαν ότι ο Tails έπεσε θύμα απαγωγής από τον Robotnic και η δική σας αποστολή είναι να τον σωσετε μαζί με όλα τα υπόλοιπα sprites που φυλάει στα σκοτεινά μπουντρούμια του ο κακός καθηγητής και δεν τα ταΐζει, δεν τα ντύνει και δεν τα αφήνει να δουν το φως της μέρας.

Ετσι αρχίζει η τρομερή καταδίωξη μέσα στις πίστες του Master System απ' όπου θα οδηγηθείτε αναπόφευκτα, μαθηματικά και μονόπλευρα σε μία τελική σύγκρουση με τον εκάστοτε κακό. Ας ξεκινήσουμε αυτό το τεστ με τα αρνητικά του παιχνιδιού. Πρώτα θα θέλαμε περισσότερα backgrounds αλλά υποθέτουμε ότι η έλλειψή τους είναι αυτή που κάνει το παιχνίδι πολύ γρήγορο στο foreground. Βέβαια όταν λέμε πολύ γρήγορο μην ελπίζετε ότι θα ζαλιστείτε κιόλας. Μιλάμε για τις δυνατότητες ενός 8-bit μηχανήματος που ως εκ θαύματος κάνει καταπληκτικό διαγώνιο και οριζόντιο scrolling στο συγκεκριμένο πρόγραμμα. Είναι φανερό ότι οι προγραματιστές δούλεψαν πολύ παρόλο που στην διαδρομή σας θα συναντήσετε λίγα sprites ενώ όσα δαχτυλιδάκια και να έχετε μαζέψει δεν θα πεταχτούν στον αέρα, όταν θα χάσετε, πάνω από τέσσερα. Και αυτός είναι πάλι ο περιορισμός του hardware και όχι του συγκεκριμένου τίτλου. Θα δείτε ακόμα να λείπουν οι ειδικές κινήσεις όπου ο Sonic ξεκινάει σαν περιστρεφόμενη ρόδα και τα επίπεδα είναι μάλλον μικρά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε σε ένα κομμωτήριο και πείτε να σας φτιάξουν το μαλί όπως του τυπά στην φωτό που έχετε στα χέρια σας. Εννοείτε ότι κρατάτε έναν Sonic.

Για να ενισχύσουν το gameplay οι προγραμματιστές έχουν βάλει στοιχεία που δεν υπήρχαν στην έκδοση του Mega Drive! Αυτά είναι το ανεμόπτερο με το οποίο μπορείτε να πετάξετε σε ορισμένη απόσταση ανάλογα με τις ικανότητές σας και τα καροτσάκια που σας μεταφέρουν στα υπόγεια επίπεδα. Καμία σχέση βέβαια με τα επίπεδα του παιχνιδιού στο Mega Drive από άποψης gameplay που όποιος παίξει την μία έκδοση δεν θα βοηθηθεί καθόλου στην άλλη.

Για να επιστρέψουμε όμως στην τεχνική πρέπει να τονίσουμε το θαυμάσιο αυτή τη φορά sprite του Sonic που ειναι σαφώς πιο δουλεμένο, έχει μεγαλύτερη λεπτομέρια και δεν χάνει σε animation.

Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός από την εισαγωγική οθόνη μέχρι την στιγμή που χάνετε μία ζωή.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι καλύτερο απο το πρώτο μέρος ακόμα και σε αυτό το μηχάνημα! Η έλλειψη της δυνατότητας να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα δεν θα σας απασχολήσει ιδιαίτερα αφού όπως θυμάστε δεν βοήθησε ιδιαίτερα το Mega Drive. Θαυμάσια γραφικά, πολύ καλός ήχος και ένα scrolling που όμοιό του δεν θα ξαναδείτε στην ζωή σας την μισή!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι μπλέ, είναι γρήγορο και είναι για Master System.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	92

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES/Game Boy
TEST	NES

Dr.MARIO

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ενας Mario εντελώς διαφορετικός από ο,τιδήποτε έχετε δει και περιμένετε να δείτε. Είναι μια νέα έκδοση του Tetris με την μορφή που του δίνει ο ήρωας της Nintendo. Ο Mario έχει πάρει τον ρόλο ενός γιατρού που καλείται να καταστρέψει ένα σωρό μικρόβια. Πώς όλο αυτό το σενάριο δένει με το Tetris είναι απλό: Η οθόνη του κοινού tetris όπου πέφτουν τα τουβλάκια έχει αντικατασταθεί από ιατρικά μπουκάλια, έτσι για να φτιάχνει ατμόσφαιρα. Τα ίδια τα τουβλάκια έχουν γίνει αντιβιοτικά που έρχονται σε τρία χρώματα και μερικά μάλιστα είναι μικτά, δηλαδή μισό γαλάζιο και μισό κίτρινο.



Ο δεικτης πάνω δεξιά που εμφάνιζε στα tetris ποιο θα είναι το επόμενο τουβλάκι που θα πέσει έχει αντικατασταθεί από τον ίδιο τον Mario (που έχει φορέσει και το στηθοσκόπιό του για την περίσταση) που πετάει μέσα στην οθόνη τα αντιβιοτικά. Σκοπός σας τώρα είναι να βάλετε τα διάφορα χρώματα των αντιβιοτικών στη σειρά έτσι ώστε να σχηματίζουν τετράδες μαζί με τα μικρόβια του ίδιου χρώματος τα οποία κάθονται στα μπουκαλια και να τα καταστρέψετε! Πολύ καλή σκέψη, εμπνευσμένη θα έλεγα δίνοντας στο Tetris μιαν άλλη διάσταση αν και δανείζεται υπερβολικά στοιχεία από το Coloris και το Columns.

Ο χειρισμός είναι ο απλούστατος του tetris όπου απλώς κατευθύνετε την πορεία των αντιβιοτικών, κάνοντας προς τα κάτω το joypad κατεβάζετε πιο γρήγορα το τουβλάκι και με τα πλήκτρα το περιστρέφετε.

Με το start κάνετε pause αλλά μην περιμένετε το μηχάνημα να σας δώσει την ευκαιρία να κλέψετε.

Παγώνοντας και κοιτάζοντας τί θα κάνετε. Δυστυχώς η οθόνη στο πάγωμα σκοτεινιάζει εντελώς και δεν μπορείτε να σχεδιάσετε την επόμενη κίνησή σας.

Πριν παίξετε καλό θα ήταν να επισκευθείτε την οθόνη επιλογών για να καθορίσετε την δυσκολία του παιχνιδιού, δηλαδή από ποιο επίπεδο θέλετε να αρχίσετε, την ποσότητα τον μικροβίων που θα υπάρχουν στην οθόνη, την ταχύτητα με την οποία θα πέφτουν τα τουβλάκια και την μουσική.

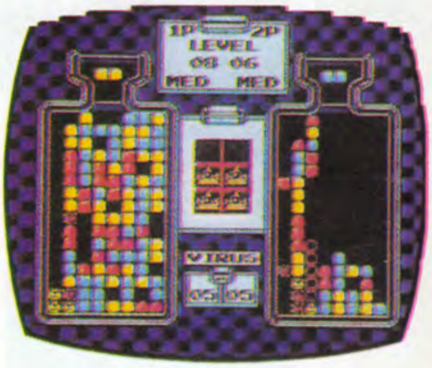
Τώρα αν δεν θέλετε να ακούτε καθόλου μουσική αλλά μόνο εφφέ γίνεται, αλλά γιατί να χάσετε τα δύο πολύ συμπαθητικά μουσικά κομμάτια; Το ωραίο και το τέλειο όμως είναι όταν παίζετε διπλό! Προφανώς η Nintendo "γλυκάθηκε" από την συντριπτική επιτυχία του Tetris στο Game Boy της - όπου η έκδοση για Tetris είναι η καλύτερη από όλα τα μηχανήματα - και αποφάσισε να συμπεριλάβει αυτή τη δυνατότητα και εδώ.

Δεν είναι διπλό Tetris στο Game Boy - παρόλο που μπορείτε να στέλνετε τις γραμμές που σβήνετε στον αντίπαλό σας! - αλλά είναι... "πάρα πολύ ωραίο" (πέστα Βλάσση!). Απομένει μόνο η τεχνική. Οπου η εταιρία αποφάσισε να μην σας δωσει ένα ξερό game αλλά το εμπλούτησε κυρίως με animation.

Η κίνηση του Dr. Mario είναι πολύ καλή όταν πετάει τα τουβλάκια ενώ αριστερά μπορείτε να δείτε τα μικρόβια να διασκεδάσουν ή να τα τινάζουν! Από εσάς εξαρτάται.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Στίψτε ένα πορτοκάλι (στην ανάγκη ας είναι και ένα κουρδιστό) για να πάρετε τις απαραίτητες βιταμίνες για την άμυνα του οργανισμού σας.





ΓΕΝΙΚΑ

Οι φίλοι του Mario ίσως απογοητευθούν από την έλλειψη του παραμικρού ίχνους platform στο παιχνίδι. Ομως είναι μια καλή και έξυπνη αλλαγή για όποιον δεν έχει Tetris στο μηχάνημά του. Πιστεύω ότι μπορείτε να παίζετε ολόκληρους μήνες, ιδίως στο διπλό, παρά την υπερβολική του δυσκολία μετά τα πρώτα επίπεδα.



αντοχή στο χρόνο

93%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οταν όλα αποτύχουν ακολουθήστε την συμβουλή του γιατρού σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	88

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN/CRYO
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**











KGB

Η VIRGIN αποφάσισε φαίνεται να ασχοληθεί σοβαρά με τα adve-ntures. Το ίδιο και η CRYO που είναι η προγραμματιστική ομάδα πίσω από το KGB όπως ήταν και η ίδια πίσω από το DUNE. Η υπό-θεση του KGB σας μεταφέρει στην Ρωσία της εποχής μας, ή μάλλον πριν από 2-3 χρόνια όταν ακόμα ήταν στην εξουσία ο Γκορμπατσώφ. Ο ήρωάς μας είναι ένας "υπάλληλος" της KGB (έ, με τέτοιο τίτλο παιχνιδιού τί περιμένατε, να δουλεύετε σε κινέζικη πιτσαρία;) που καλείται να ερευνήσει ένα σωρό περίεργες υποθέσεις και δολοφονίες. Ξεκινάτε μέσα στο γραφείο σας όπου ελέγχετε κάποια χαρτιά. Γραφειοκρατική εργασία δηλαδή.

Με το που ετοιμάζεστε να κάνετε μία βολτούλα για να ξεμουδιάσετε, τσουπ, νά'σου ο αρχηγός του τμήματος σας αναθέτει μια νέα αποστολή. Σκοτώθηκε, ή μάλλον δολοφονήθηκε, ο τάδε καραγκιόζης που ήταν τόσο κρετίνος ώστε πήγε και σκοτώθηκε για να βάλει εσάς σε μπελάδες κτλ. Σας μιλάει, σας μιλάει, σας μιλάει και εσείς σκέφτεστε τί ώρα είναι, τί καιρό να κάνει έξω, τί να κάνει τώρα ή Nina που έχετε να την δείτε από την β' Λυκείου και άλλα σχετικά.Κάποια στιγμή (το πάτημα του mouse βοηθάει πολύ αυτή η στιγμή να έρθει όσο το δυνατόν πιο σύντομα) σας στέλνει στο καλό.

Χα, χα εσείς βγαίνετε από εκεί και πάτε στα ηλεκτρονικα! Χα, χα σας την έσκασα, δεν έχουν ηλεκτρονικά στην Ρωσία ακόμα! Ετσι πηγαίνετε στο σπίτι σας, στον θείο σας ο οποίος είναι ανάπηρος και ο υπηρέτης του είναι ένας τύπος που του είχαν κόψει την γλώσσα πριν από χρόνια και έτσι τώρα έχει την ίδια ευχέρεια λόγου με τον δικό μας Αϊδίνη! Προφανώς με αυτά τα κόλπα η CRYO





προσπάθησε να δημιουργήσει ατμόσφαιρα. Αφήστε που ο θείος σας τα έχει βάλει όλη μέρα με τον Γκορμπατσώφ και σας πρήζει.

Αυτά με την υπόθεση. Το σημαντικότερο στοιχείο στα adventures είναι το στήσιμο και ο χειρισμός. Μετά από τους γρίφους βέβαια. Το στήσιμο του παιχνιδιού είναι μερικές στατικές οθόνες, εντελώς στατικές όμως, τις οποίες γεμίζουν μερικοί χαρακτήρες, επίσης ακίνητοι που μόνο όταν κάνετε κάποιο γκροπλαν πάνω τους και αρχίσετε να τους μιλάτε θα δείτε να μορφάζουν (είναι τα Ρώσικα που είναι δύσκολη γλώσσα).

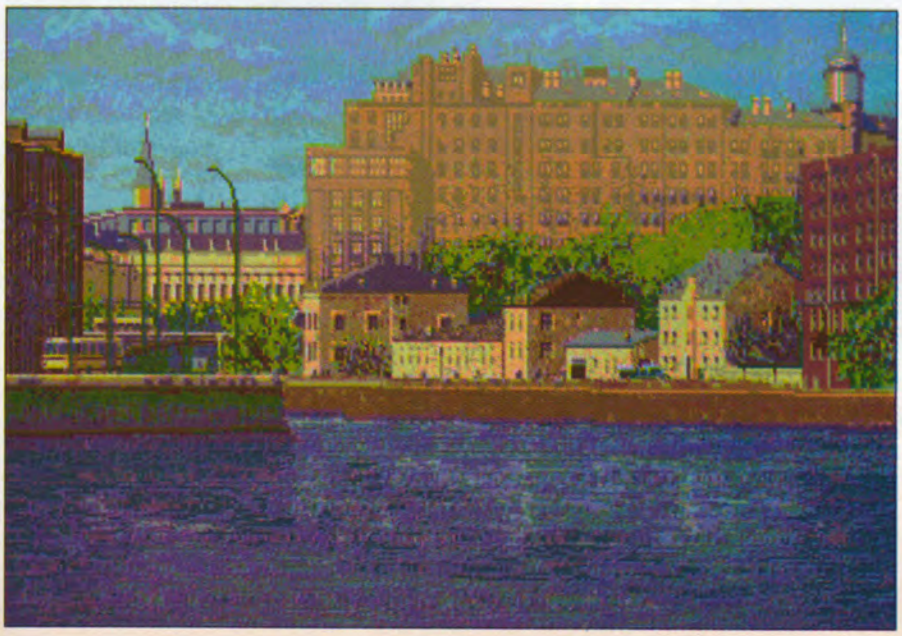
Περιττό να πω ότι δεν ακούτε τίποτα από ήχο αλλά ούτε από μουσική στο παιχνίδι και μόνο η εισαγωγική animated οθόνη συνοδεύεται από υπέροχη μουσική. Το παιχνίδι δουλεύει γενικά με ζουμ και ξεζούμ. Σας ξεζουμίζει δηλαδή στην προσπάθειά σας να βρείτε τα κρυμμένα στοιχεία ενώ μπορείτε να μιλήσετε, να πάρετε, να χρησιμοποιήσετε διάφορα αντικείμενα και όταν είναι να κάνετε μία ενέργεια σας βγάζει μόνο του σε κάποιο μενού με έτοιμες προεπιλογές. Ανάλογα με το τί θα απαντήσετε εξελίσσεται το σενάριο. Και το έλεγα εγώ άσε να της βγάλω κανένα δόντι για να μιλήσει, κανένα νύχι, να της χώσω καμιά μπουνιά στην ψύχρα, με την ευγένεια το μόνο που κέρδισα ήταν ένα ξεγυρισμένο game over. Δεν θα την πετύχω ξανά όμως κάπου; Θα την σαπίσω μέχρι να μου πει το γενεολογικό δέντρο του Γκόρμπι πέντε φορές απ'έξω!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αμα λάχει και είσαστε φτιαγμένοι εκείνο το βράδυ (γιατί σιγά μη μου πείτε ότι θα παίξετε μέρα μεσημέρι) ρίχνετε και έναν Κόκκινο Οκτώβρη στο βίντεο να στανιάρετε!







ΓΕΝΙΚΑ

Δεν θα ενθουσιάσει πολύ κόσμο. Θυμίζει κάπως Deja Vu και ο χειρισμός είναι σχετικά αργός. Δεν αμφιβάλω ότι έχει αρκετό σενάριο και βάθος αλλά είναι εντελώς ξεκάρφωτο σε εμφάνιση, στήσιμο και πλοκή. Θα μπορούσα να πω ότι θα ξενερώσει τους παλιούς παίκτες και θα ψαρώσει τους νέους.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Σιγά ρε μπάρμπα, πόντιος είμαι όχι Ρώσος να παίζω Tetris.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	10
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	66

WILD WHEELS



HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



Ντα'ναι τούτο πάλι; Αν δεν με γελούν τα μάτια μου, φαίνεται ότι η Ocean ζήλεψε. Ζήλεψε την δόξα του Kick Off 2 και του Lotus Esprit. Και αποφάσισε ότι μπορεί να φτιάξει κάτι καλύτερο και από τα δύο! Ετσι στο μυαλό της σχηματίστηκε η ιδέα του Wild Wheels. Ενός παιχνιδιού που συνδιάζει τα αυτοκίνητα με το ποδόσφαιρο.

Βέβαια αυτό σηκώνει συζήτηση, Γιατί αυτοκίνητο δεν νομίζω ότι θεωρείται, για παράδειγμα, ένας μεγάλος κορμός δέντρου που τρέχει σαν οδοστρωτήρας ή ένα σιδερένιο τετράποδο. Ούτε ποδόσφαιρο βέβαια είναι να βλέπουμε μερικά οχήματα να χτυπιούνται μεταξύ τους μέχρι να εμφανιστεί στην οθόνη μια τεράστια μπάλλα (πρέπει να είναι περίπου 5*5 μέτρα!) και να της δώσουν ένα τυφλό χτύπημα. Γιατί μη μου πείτε, αν βγείτε εσείς στο δρόμο με το Σκόντα σας ή το Φιατάκι σας και αποφασίσετε να ρίξετε μία με τον προφυλακτήρα σας σε μια μπάλλα (5*5 μέτρα παρακαλώ) θα καταφέρετε να βάλετε και φάλτσο;



Ε, δεν νομίζω. Αλλά αν πιστεύετε οτι μπορείτε θα ήθελα να με πάρετε μαζί σας για βόλτα. Αχ, πού είσαι Barber, που είσαι Kick Off 2 ή ακόμα καλύτερα, πού είναι το Kick Off 3; αληθεύει ότι δεν θα το βγάλει η Anco και θα κυκλοφορήσει από άλλη εταιρία αργότερα;- και αφήνεις να μας παιδεύουν έτσι (αναστεναγμός).

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

ΧΑ, ΧΑ, ΧΑ καλά θα κάνετε να διαβάζετε USER πριν πάτε να αγοράσετε όποιο παιχνίδι με μπάλλες και αυτοκίνητα σας γυαλίσει. 2-0 για τους αναγνώστες μας!

Για τους μαζοχιστές που επιμένουν να πάνε να δώσουν τα χρηματάκια τους για να πάρουν αυτό το τερατούργημα οφείλω να δώσω μερικά στοιχεία παραπάνω.

Ξεκινάει με μια κινούμενη στατική οθόνη (ένα μεγάλο sprite που συμβολίζει έναν διαγωνιζόμενο -τρομάρα του- που κουνιέται) και περνάτε στο κυρίως μενού. Εδώ δίνετε το ονοματάκι σας (το περιβάλλον είναι πολύ όμορφο και αρκετά Κ μνήμης έχουν ξοδευτεί ε-δώ για τα εφφέ) και διαλέγετε αν θα παίξετε μόνος σας ή θα συνδεθείτε με κάποιον άλλο υπολογιστή για ένα ξεγυρισμένο διπλό. Καλή επιλογή. Υστερα παίρνετε το όχημά σας, το οποίο είναι ανάλογο με τα οικονομικά σας (θυμάστε το Φιατάκι που λέγαμε παραπάνω;) έτσι αρχίζετε με το κατώτερο όχημα αλλά ανάλογα με το τί κάνετε στο παιχνίδι μπορείτε να φτάσετε μέχρι και τα άφταστα.

Υστερα καθορίζετε τον σχηματισμό, την τακτική λοιπόν με την οποία θα κινούνται οι συμπαίκτες σας. Και είναι ώρα να ξεχυθείτε στο παιχνίδι.

Η οθόνη του όπως θα δείτε είναι μικρή και όλα αποτελούνται από vector-filled και solid. Ομως είναι πολύ γρήγορα και συνοδεύονται και από πολύ καλό ήχο. Η OCEAN είναι μια εταιρία με έμπειρους προγραμματιστές και αυτό φαίνεται. Ενα βελάκι στην οθόνη σας δείχνει συνέχεια προς τα πού βρίσκεται η μπάλλα, για να μην ψάχνεστε σαν χαζός, και το αυτοκινητάκι σας στρίβει πολύ όμορφα. Ο χειρισμός είναι καλός με το joystick αλλά δεν..., δεν βλέπω τον λόγο ρε παιδιά να βάλεις γκολ σ'αυτό το παιχνίδι!

ΓΕΝΙΚΑ

Εχει βέβαια καλή τεχνική, καλό χειρισμό, όμορφη μουσική αλλά δεν μπορώ να καταλάβω πού κρύβεται το gameplay. Εγώ τουλάχιστον είχα γεννηθεί σε μια εποχή που οι άντρες ήταν άντρες, το ποδόσφαιρο ήταν ποδόσφαιρο και τα αμάξια αμάξια. Αν σας αρέσει το παιχνίδι τότε έχω μείνει πολύ, πάρα πολύ πίσω!



60%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν μπορεί να κάνω τόσο λάθος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	68





EUROPEAN FOOTBALL '92

HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ενα ακόμα παιχνίδι ποδοσφαίρου θα αναφωνήσουν οι περισσότεροι. Και όλοι θα τρέξουν να παίξουν ένα ματς Kick Off 2 ή Sencible Soccer. Ομως το E. F. '92 είναι ένα πρόγραμμα που αξίζει την προσοχή σας. Στο κάτω κάτω της γραφής είναι μία μεταφορά από coin-op, από το ομώνυμο πρόγραμμα της Taito που στα ηλεκτρονικά ήταν υπέροχο. Σίγουρα και εκεί ήταν κατώτερο από το Kick Off 2 της Amiga αλλά ήταν πολύ κοντά σε gameplay και σαφώς ανώτερο σε γραφικά, κίνηση και τεχνική.

Πώς λοιπόν ένα από τα 2-3 καλύτερα ποδοσφαιράκια όλων των εποχών μεταφέρθηκε στην Amiga; Με τρόπο καταπληκτικό είναι η απάντηση αφού σε μία δισκέτα που αποτελεί το πρόγραμμα υπάρχει σχεδόν ολόκληρο το ηλεκτρονικό. Τί παίρνετε μέσα σ'αυτήν την δισκέτα; Πρώτα απ'όλα μια αρκετά μεγάλη οθόνη για να κινούνται όλα τα sprites τα οποία είναι 11 τον αριθμό. Μπορεί ο τερματοφύλακας να μην ξεχωρίζει για την διαφορετική του στολή αλλά ο διατητής σίγουρα βρίσκεται στο γήπεδο. Είναι ο παχουλός κύριος με τα μαύρα. Υστερα έχουν περιληφθεί οι περισσότερες κινήσεις των παικτών οταν σημειώνεται ένα γκολ. Γίνεται χαμός καθώς με μία τεχνική που θυμίζει κάπως scalling η οθόνη και τα sprites των παικτών μεγενθύνονται και αρχίζουν να τρέχουν στο γήπεδο. Αυτό γίνεται και στην περίπτωση του φάουλ όπου ο διατητής επιτακτικά καλεί τους παίκτες προς συμμόρφωση. Βέβαια και αυτός άνθρωπος είναι παρόλο που τον ελέγχει ο υπολογιστής. Ετσι από την μία δεν κάνει ποτέ λάθη και από την άλλη είναι ίσως το μόνο ποδοσφαιράκι μέχρι στιγμής που σας επιτρέπει να τον χτυπήσετε με τάκλιν και να τον ξαπλώσετε στο έδαφος!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αποφασίστε ότι εκείνη την ημέρα δεν θα παίξετε τίποτε άλλο -ιδίως μην κολλήσετε στο Kick Off πάλι- και αφεθείτε να διασκεδάσετε. Το αξίζει.

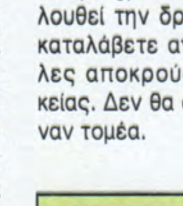
Λάθη όμως κάνει σίγουρα ο τερματοφύλακάς σας. Και αυτό είναι ένα βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού που επιτρέπει να δέχεστε μερικές φορές ακόμα και τα γελιότερα των γκολ και να κρεμάνε τα αυτιά σας μέχρι το πάτωμα. Ακόμα και ο τρισδιάστατος σχεδιασμός/στήσιμο του παιχνιδιού δεν δικαιολογεί τις τόσο αργές κινήσεις του τερματοφύλακα ορισμένες φορές.

Ομως η τύχη είναι μέρος του ποδοσφαίρου όπως και η ικανότητα. Ετσι σας επιτρέπεται να δείξετε την κλάση σας κάνοντας βαθιές μπαλιές στον παίκτη που περιμένει να σκοράρει ή ακόμα καλύτερα, κάτι που λείπει από τα υπόλοιπα ποδοσφαιράκια, το στήσιμο του παιχνιδιού επιτρέπει να πάρετε την μπάλλα και αν είσαστε τόσο ικανός να την στείλετε μέχρι τα δίχτυα με τις κατάλληλες τρίπλες.

Εκτός από τα πολύ καλά γραφικά και το άψογο scrolling το παιχνίδι συνοδεύεται από καλό ήχο, όχι εκείνον που υπήρχε βέβαια στο ηλεκτρονικό αλλά αυτόν που παράγεται από την Amiga (sorry, no sampling) αλλά είναι αρκετός και παρακολουθεί την δράση. Οι φίλαθλοι όπως θα καταλάβετε αγαπούν τα γκολ, τις μεγάλες αποκρούσεις και τις φάσεις διαρκείας. Δεν θα σας απογοητεύσει σε κανέναν τομέα.

ΓΕΝΙΚΑ

Υπέροχο, αν και χάνει σε διάρκεια όταν παίζετε με τον υπολογιστή γιατί μάλλον θα τον κερδίσετε εύκολα, αποκτά νέα διάσταση όταν παίζετε με κάποιον φίλο ή εχθρό. Εκεί πραγματικά μπορείτε να δείξετε την αξία σας ακόμα και αν δεν έχει όλα εκείνα τα στοιχεία του ηλεκτρονικού. Ενα από τα καλύτερα ποδοσφαιράκια στην αγορά.



92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

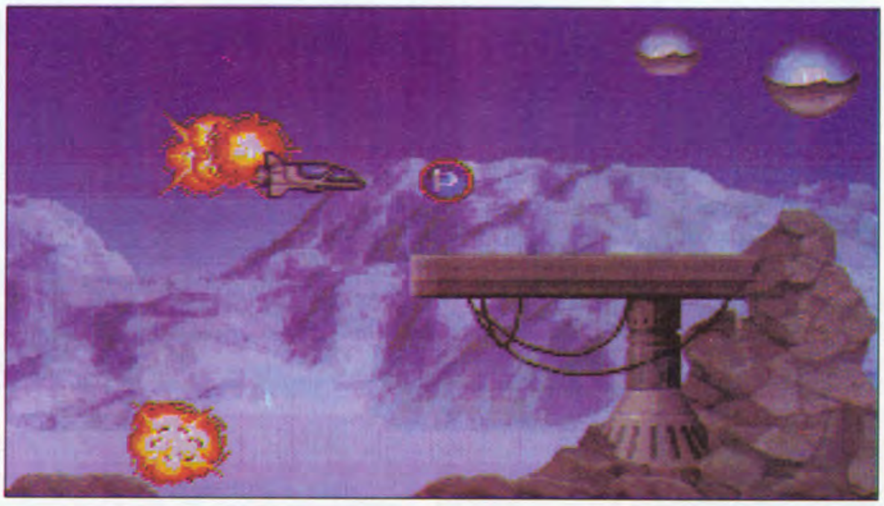
Για όλα φταίει ο χοντρός διατητής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87

PROJECT X

HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1Mb

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



Το shoot'em up είναι σαν την γυναίκα. Αν δεν την "ρίξεις" με τη μία θα σου τελειώσουν τα credits χωρίς λόγο. Και τότε... Game Over. Και αυτό είναι εκνευριστικό. Και το Project X είναι μια γυναίκα που δεν σ'αφήνει να κερδίσεις. Δηλαδή οι κατασκευαστές δεν έχουν συμπεριλάβει ούτε cheat! Οι αθεόφοβοι! Είναι όμως τρομεροί. Είναι η TEAM 17, οι κατασκευαστές του φανταστικού Full Contact και του καταπληκτικού Alien Breed, νωρίτερα γνωστοί για τα μοναδικά τους demos.

Το παιχνίδι θυμίζει αμέσως εκείνο το άλλο υπέροχο πρόγραμμα στο οποίο χαλάγαμε τον κόσμο και τα μάτια μας πριν από αρκετά χρόνια (5-6 αν δεν κάνω λάθος), το Nemesis. Και αυτό γιατί σας επιτρέπει να πάρετε ένα σωρό bonus τα οποία ενεργοποιούν όπλα μόνο κατόπιν επιλογής σας. Αυτό γίνεται με έναν πολύ απλό τρόπο.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν ένα σωρό ονόματα όπλων. Οταν παίρνετε ένα bonus αυτά ανάβουν και εσείς μπορείτε να διαλέξετε κάποιο από αυτά πατώντας το space. Οσο περισσότερα μαζεύετε τόσο πιο ισχυρό όπλο μπορείτε να διεκδικήσετε. Μόλις όμως διαλέξετε ένα από αυτά, τα bonus πέφτουν στο μηδέν και άντε πάλι από την αρχή. Τα έξτρα όπλα είναι το μόνο πράγμα που μπορεί να σώσει την ζωή σας σ'αυτό το δύσκολο, πανδύσκολο shoot'em up. Εχετε μεγαλύτερη ταχύτητα, διπλά, τριπλά και τρίδιπλα κανόνια, άλλα που ρίχνουν πλάγια, πυραύλους, laser, παλμικά κανόνια, μεγάλες φωτιές και την ικανότητα να γίνεστε άτρωτος.



Από τα υπόλοιπα shoot'em up το πρόγραμμα ξεχωρίζει, όπως και τα περισσότερα παιχνίδια της TEAM 17, για την σημασία στην λεπτομέρια. Αυτό στην οθόνη σας σημαίνει, Πρώτον ένα αρχικό μενού το οποίο θυμίζει κονσόλες και από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε το μουσικό θέμα που θα σας συνοδεύει στο χαμό ανάμεσα σε δύο μουσικά κομμάτια, το ένα καλύτερο από το άλλο. Ακόμα μπορείτε να επιλέξετε και το είδος του σκάφους ανάμεσα σε τρία μαχητικά -κάτι που δεν γίνεται συχνά- καθώς και το επίπεδο δυσκολίας. Το δεύτερο είναι η τεράστια οθόνη με 8 κατευθύνσεων scrolling και διάφορα αστεράκια που προσθέτουν ένα τεχνητό βάθος, το οποίο όμως τελικά πείθει. Τα γραφικά έτσι ειναι πολύ όμορφα, με πολλά χρώματα, καταπληκτική εισαγωγή, μεγάλα sprites, πολύ γρήγορα αλλά απάνθρωπα πολλά. Ο ήχος είναι κι αυτός σε υψηλά επίπεδα με ένα σωρό εφφέ και samples που σας προτρέπουν να πάρετε το όπλο που υπάρχει εκείνη τη στιγμή. Εσείς όμως θα αντισταθείτε και δεν θα πάρετε ό,τι βρείτε μπροστά σας.

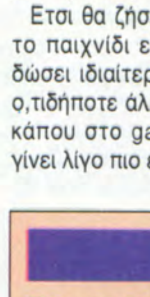
Ετσι θα ζήσετε πολύ περισσότερο αφού το παιχνίδι είναι από εκείνα που έχουν δώσει ιδιαίτερη βάση στα power-ups από ο,τιδήποτε άλλο. Φανταστική τεχνική αλλά κάπου στο gameplay θα έπρεπε να είχε γίνει λίγο πιο εύκολο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Σιγουρευτείτε ότι έχετε πολύ πενηντάρικο μαζί... Οχι, δεν είναι ηλεκτρονικό αλλά μόνο έτσι θα είχατε κάποιες πιθανότητες να δείτε τον τελικό κακό.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι για πολύ μεγάλους παίκτες. Μόνο γι'αυτούς που παίζουν στα ηλεκτρονικά και είναι τόσο καλοί! Τα φανταστικά γραφικά του, οι άπειροι εχθροί και η τέλεια τεχνική του θα μείνει ένα κρυμμένο μυστικό για τους περισσότερους που δεν θα μπορέσουν να περάσουν ούτε το δεύτερο επίπεδο. Ξανασκεφτείτε το.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν κατάφερα να το τελειώσω!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	82

INTERNATIONAL

HOUSE	HAWK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ενα παιχνίδι μπορεί να είναι καλό λόγο ποσότητας ή ποιότητας. Το Int. Ch. Athletics τα καταφέρνει να σταθεί πάνω από το μέτριο λόγω ποσότητας. Δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι που να μπορεί σε μία δισκέτα να περιέχει διψήφιο αριθμό αθλημάτων! Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν περιορισμένα γραφικά και displays.

Χρησιμοποιούνται μόνο 16 χρώματα και ανάλυση 320*200 για τα αγωνίσματα και τις στατικές οθόνες ενώ ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος. Τα sprites είναι πολύ μικρά αλλά έχουν ανεκτή κίνηση και ο χειρισμός ευτυχώς είναι εύκολος. Αρκεί να βάλετε το joystick στην θύρα του mouse και να κουνιέστε σαν κομπρεσσέρ. Πριν από κάθε αγώνισμα βγαίνει ένας παρουσιαστής και σας λέει τί έχει γίνει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Ομως ειναι κακομούτσουνος, μίζερος και αργεί υπερβολικά. Πατήστε fire και εξαφανίστε τον από την οθόνη σας.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού θα σας θυμίσει Ολυμπιακούς καθώς ανάβετε την φλόγα και αν αναρρωτιέστε γιατί σας τα λέω όλα αυτά στα γρήγορα, είναι γιατί ακολουθούν ένα σωρό αθλήματα που πρέπει να αναλύσουμε.



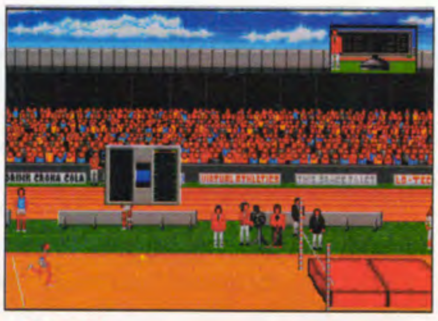


ΣΦΥΡΑ

Θα βρεθείτε μέσα στο χώρο όπου καλείστε να ρίξετε και... τί περίεργο πράγματι για ένα τέτοιο παιχνίδι να ξεκινάει από την σφύρα! Τέλος πάντων. Πρέπει να χτυπιέστε πάνω στο joystick όσο πιο γρήγορα μπορείτε, ύστερα να πετύχετε την σωστή γωνία (την οποία καθορίζει η κόκκινη γραμμή που ανεβοκαταιβαίνει στο display) και να ρίξετε έξω από το δίχτυ! Πράγμα που γίνεται όλο και πιο δύσκολο όταν γυρίζετε με μεγάλη ταχύτητα. Αρκετά εύκολο να πάρετε μία από τις τρεις πρώτες θέσεις όταν εξασκηθείτε λίγο. Εδώ, οπως και σε όλα τα αθλήματα που αποτελούνται από ρίψεις μετά την προσπάθειά σας βλέπετε σχηματικά την πορεία και την απόσταση που διένυσε η βολή σας.

100 μ.

Το κλασικό άθλημα του στίβου, Βλέπετε όλους τους αθλητές (αν αργησετε να πατήσετε το fire για να ξεκινήσετε μάλιστα θα δείτε και μια άποψή τους από μπροστά όπως τους δείχνουν σε κοντινό στην τηλεόραση) και τρέχετε από αριστερά προς τα δεξιά. Ξέρετε, πάλι θα καταστρέψετε το joystick σας αλλά είναι πολύ εύκολο να έρθετε πρώτοι.



ΥΨΟΣ

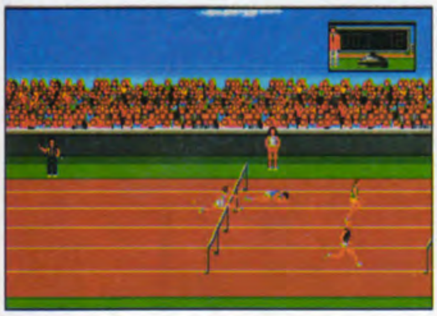
Σας δίνεται μόνο μία ευκαιρία σε κάθε ύψος. Αυτό μειώνει τις πιθανότητές σας να προχωρήσετε και να κερδίσετε και αυξάνει εκείνες να εμφανιστεί η οθόνη με το κοινό να σας αποδοκιμάζει. Ευτυχώς μπορείτε να ορίσετε εσείς το αρχικό ύψος που θα πηδήξετε. Εντυπωσιακή η κίνηση του sprite όταν σηκώνεται στον αέρα αλλά ο ήχος όπως πάντα απογοητευτικός.



800 μ.

Το display αλλάζει και βλέπετε το παιχνίδι από πάνω. Ολοι οι αθλητές προσπαθούν να μαζευτούν στην εσωτερική για να κερδίσουν χρόνο. Το ίδιο προσπαθείτε και εσείς αλλά δεν είναι εύκολο. Αν είσαστε πιο γρήγορος από τον προπορευόμενο και πέσετε στην πλάτη του θα σωριαστείτε φαρδύς-πλατύς κάτω. Ακόμα το αγώνισμα είναι αντοχής και όχι ταχύτητας πράγμα που σημαίνει οτι πρέπει να κρατάτε δυνάμεις. Αυτές φαίνονται πάνω αριστερά στο display και θα πρέπει να τις κρατήσετε μέχρι τελους. Ιδιαίτερα τεχνικό και πρέπει να μάθετε να συγκρατάτε τον εαυτό σας αν θέλετε να κερδίσετε.

CHAMPIONSHIP ATHLETICS



ΣΤΙΠΛΣ
Πολλά εμπόδια εδώ, αλλά καθόλου νερά. Ετσι τρέχετε -δεν χρειάζετε να κουνάτε τον μοχλό, το sprite επιταχύνει μόνο του- και πριν από το εμπόδιο πηδάτε.
Χρειάζεται μεγάλη προσοχή και τέλειος συγχρονισμός για να τα καταφέρετε. Είναι παραλλαγή του στησίματος των 100 μ.

200 μ.
Eίναι τα 100 στο διπλάσιο.



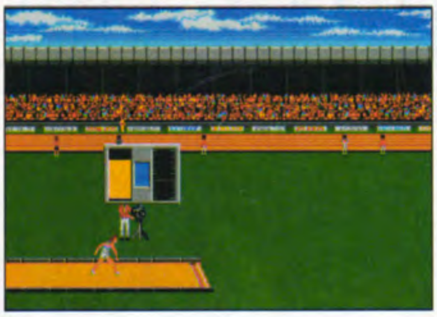
1500 μ.
Οπως τα 800 αλλά χρειάζεται ακόμα μεγαλύτερη αυτοσυγκράτηση. Μην μου τρέχετε και κουραστείτε από την αρχή!

ΕΠΙ ΚΟΝΤΩ
Το ίδιο στήσιμο με το προηγούμενο και χρησιμοποιείτε την τεχνική του ύψους. Ταχύτητα, γωνία και άλμα. Πολύ τεχνικό, δυσκολο αλλά εντυπωσιακό το animation του sprite.



ΜΗΚΟΣ
Το στήσιμο είναι το αυτό με το ύψος μόνο που εδώ η οθόνη σκρολλάρει. Αυξάνετε ταχύτητα, την διατηρείτε, πατάτε το fire και μόλις φτάσετε στο σκάμα ο αθλητής πηδάει μόνος του. Οπως καταλαβαίνετε δεν υπάρχει καμία περίπτωση για άκυρο άλμα.

ΑΚΟΝΤΙΟ
Το ίδιο με το μήκος και το επι κοντώ αλλά εδώ η γωνία είναι καθοριστική για την επιτυχία σας. Το scrolling είναι υπέροχο καθώς και η κίνηση του ακοντίου στον αέρα.



ΣΦΑΙΡΑ
Οπως η σφύρα. Καμμία αλλαγή (μόνο που αν ξεπεράσετε τα 20 μέτρα εγώ θα γίνω Πατουλίδου).



110 ΜΕΤ'ΕΜΠΟΔΙΩΝ
Είναι ό,τι και τα στιπλς αλλά σε πολύ μικρότερη απόσταση. Ισχύει ο χειρισμός.

5000 μ.
Δείτε τα 800, τα 1500 και θα χρειαστούν πρίπου 10 λεπτά βαρεμάρας για να τερματίσετε.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αλλάξτε διακόσμηση στο σπίτι σας. Βάψτε το κάτασπρο, προσθέστε τόξα στις πόρτες και κουρτίνες από γιούτα, γαρνιρισμένες με βολάν και κρόσσια. Μμμμ, δεν μ'αρέσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι μάλλον βαρετό και δεν πλησιάζει την ζωντάνια των παιχνιδιών της EPYX στο παραμικρό. Για να χωρέσουν όλα σε μία δισκέτα έχουν γίνει μεγάλες τσιγγουνιές σε χρώμα και ανάλυση. Παράταύτα ο χειρισμός είναι υπέροχος, το animation καλό και το κυριότερο, υπάρχουν ένα σωρό αθλήματα να περάσετε την ώρα σας.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ούκ έν τώ πολλώ τό εύ.

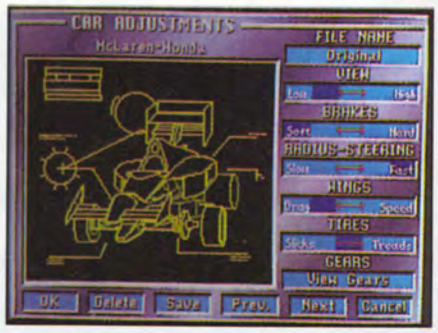
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	25
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΓΕΝΙΚΑ	71

GAME REVIEW

HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**





ROAD & TRACK®

GRAND PRIX UNLIMITED

Θέλετε να οδηγήσετε μερικά από τα διασημότερα αυτοκίνητα Formula 1, στις δυσκολότερες πίστες του κόσμου; Πιστεύετε ότι είστε αρκετά δυνατός ώστε να αντέξετε την ιλιγγιώδη ταχύτητα που παράγουν 500 άλογα; Είστε ικανός να οδηγήσετε ένα αυτοκίνητο που τρέχει ως και 200 μίλια την ώρα χωρίς να λιποθυμήσετε από τον ίλιγγο;

Τότε, είστε ακριβώς αυτός που ζητάει η ACCOLADE για να δοκιμάσει το καινούργιο της racing simulator, όπως φυσικά θα καταλάβατε.

Εχετε λοιπόν στη διάθεσή σας έναν μεγάλο αριθμό από αυτοκίνητα διασήμων εταιριών, από τα οποία καλείστε να διαλέξετε (ενδεικτικά σας λέω ότι υπάρχουν τα εξής αυτοκίνητα: WILLIAMS-RENAULT, MCLAREN-HONDA, BENETTON-FORD, FERRARI, LOTUS...) αυτό με το οποίο θα διαγωνιστήτε αντίπαλοι με τα γνωστότερα ονόματα (MANSHELL, SENNA, SCHUMACHER, BERGER...) στο χώρο της Formula 1, στις διασημότερες πλέον πίστες του κόσμου (PHOENIX, MONACO, MONTREAL, MEXICO CITY, SILVERSTONE....).

Περνώντας στο κυρίως μενού, καλείστε να διαλέξετε αυτοκίνητο, την πίστα στην οποία θα τρέξετε, αν θα προπονηθείτε ή θα αρχίσετε κανονικό αγώνα, τους γύρους (όχι με πίτα, σκέτους) που θα τρέξετε, που μπορούν να είναι ένας, τρείς, πέντε, δέκα ή είκοσι σε κάθε πίστα, τις καιρικές συνθήκες που θα επικρατούν (ήλιος, ομίχλη, βροχή) και τον αριθμό των αυτοκινήτων που θα λαβαίνουν μέρος. Υπάρχουν όμως και επιλογές με τις οποίες αλλάζετε και τις παραμέτρους του παιχνιδιού.

Ετσι, θα βρείτε επιλογή με την οποία θα αλλάζετε τα γραφικά από άποψης λεπτομέρειας (εξυπακούεται βέβαια ότι όσο πιο λεπτομερή γραφικά έχει τόσο πιο αργό θα είναι, ανάλογα βέβαια και με το μηχάνημα που έχετε), επίπεδα δυσκολίας, να έχετε ή όχι μουσική μέσα στο παιχνίδι, ηχη-









τικά εφέ, αν χρησιμοποιείτε joystick και τι είδους, αν θέλετε η όχι τον χάρτη της πίστας, αυτόματες ταχύτητες και λειτουργία των καθρεπτών στα πλάγια. Φυσικά, υπάρχουν επιλογές στις οποίες εξοπλίζετε καλύτερα ή ελέγχετε το αγωνιστικό σας, όπως φρένα, λάστιχα, φτερά, κιβώτια ταχυτήτων και λοιπά. Το παιχνίδι, διαθέτει και replay στο οποίο μπορείτε να θαυμάσετε την κούρσα που κάνατε από πολλές κάμερες και όψεις. Κάμερες υπάρχουν και στο αυτοκίνητο σας, στην διαδρομή και στην αρχική και τελική γραμμή. Ετσι σου δίνεται η δυνατότητα να δεις το replay από πολλές μεριές, πράγμα που μπορεί και να σε βοηθήσει σε κάποιο λάθος που έκανες, ώστε να μην το ξανακάνεις. Μπορείς επίσης και να κοντρολάρεις το replay, να κάνεις pause κάπου, να κάνεις zoom, να γυρίσεις λίγο πίσω, να πας λίγο μπροστά και γενικά ότι θα μπορούσες να κάνεις και με ένα αληθινό βίντεο. Τέλος υπάρχει η δυνατότητα να σχεδιάσεις και να τρέξεις στις δικές σου πίστες, όπως και η δυνατότητα να σώζεις τη θέση σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι και αρκετά καλά και πολύ γρήγορα, μιας και υπάρχει και επιλογή ανάμεσα σε ταχύτητα και λεπτομέρεια. Τα backrounds είναι καλοσχεδιασμένα και πολύ γρήγορα στην κίνηση. Εκτός από το αυτοκίνητο σας, στην οθόνη θα δείτε αντίπαλα αυτοκίνητα, κάμερα-μεν, ταμπέλες και όλα τα σχετικά τα οποία συναντούνται σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Φυσικά, όλα τα γραφικά είναι vector, αλλά είναι πολύ ρεαλιστικά και οι στατικές οθόνες είναι πολύ αξιόλογης ποιότητας.

ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι αποτελείται από μουσικά και ηχητικά εφέ. Η μουσική που παίζει στα μενού είναι αρκετά καλή, με την προϋπόθεση βέβαια ότι διαθέτετε και κάποια κάρτα ήχου.

Τα ηχητικά εφέ αποτελούν ώς συνήθως τον ήχο της μηχανής, τα προσπεράσματα, τα φρένα και γενικά ότι άλλο θα μπορούσε να υπάρξει σε ένα racing simulator.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ολα τα μενού διαθέτουν windows με εικόνες και σαφείς οδηγίες που καθιστούν το στήσιμο του παιχνιδιού εύκολο και ευχάριστο.

Οι κινήσεις του κέρσορα μέσα στα μενού είναι γρήγορες και όχι απότομες. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, αν και λίγο δύσκολος για να τον συνηθήσετε στην αρχή, μιας και θα σας φανεί κάπως απότομος στις στροφές και γενικά στις βιαστικές κινήσεις.

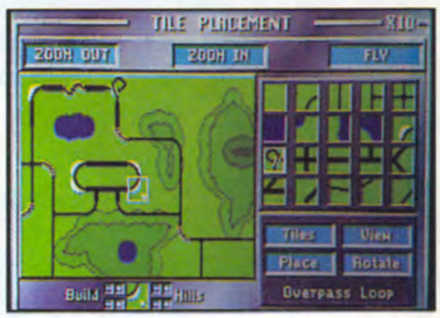
Οι ταχύτητες, αλλάζουν γρήγορα και εύκολα όταν τις χειρίζεστε εσείς και τα φρένα είναι αρκετά αποτελεσματικά αν έχετε εξοπλίσει το αυτοκίνητο σύμφωνα με τις απαιτήσεις της κάθε πίστας. Το gameplay του παιχνιδιού κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα, μιας και ο βαθμός δυσκολίας είναι σωστά κατανεμημένος, έτσι ώστε ο αρχάριος παίκτης να μην τα βρεί σκούρα από την πρώτη κι όλας στιγμή. Οι αντίπαλοι είναι αρκετά ζόρικοι και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια για να τα βγάλετε πέρα μαζί τους.

Ολα αυτά, μαζί με τις πολλές πίστες και τις πολλές διαφορετικές συνθήκες κάτω από τις οποίες μπορεί να τρέξετε, το κάνουν ένα αξιόλογο από άποψης gameplay παιχνίδι.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Προμηθευτείτε ένα κράνος και ειδικά γάντια. Αγοράστε ένα joystick τιμόνι και αν θέλετε ρίξτε και μια ματιά στις τελευταίες σελίδες του manual. Θα καταλάβετε.





ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια αυτού του είδους για PC. Και αυτό οφείλεται και στην μεγάλη πείρα της εταιρίας σε αυτόν τον τομέα. Τα πολύ καλά γραφικά του και το αξιόλογο gameplay του, θα ικανοποιήσουν στο μέγιστο τον λάτρη των racing simulators.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

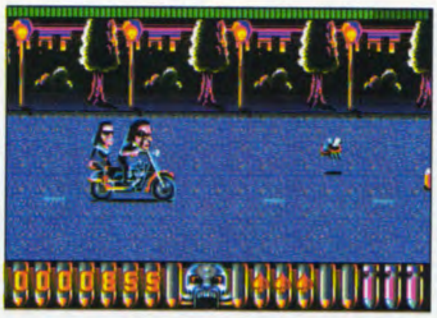
VROOM...VROOOOM
(έχει καταντήσει βαρετό έτσι;)

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	87

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





MOTORHEAD

Το πιο θορυβώδες μουσικό συγκρότημα του πλανήτη γίνεται και το πρώτο που έχει την τιμή να εμφανίζεται σε παιχνίδι. Για την ακρίβεια ο πρωταγωνιστής είναι ένας, ο πασίγνωστος Λέμμυ, ο αρχηγός και τραγουδιστής των Motorhead που έχει αυτή τη καταπληκτική φωνή και την κρεατοελιά στην φάτσα (την οποία δεν αφαιρεί με πλαστική γιατί ειναι πολύ σκληρός μέχρι στιγμής για κάτι τέτοιο).



Το παιχνίδι είναι ένα beat'em up με το κλασικό στήσιμο της κίνησης του ήρωα από αριστερά προς τα δεξιά όπου τους δέρνει όλους.

Αλλά δεν έχουμε ένα κλασικό beat'em up σαν αποτέλεσμα. Και αυτό λόγω του ιδιόρυθμου του ήρωα και της όλης υπόθεσης. Ετσι ο Λέμμυ ξεκινάει να σώσει τα υπόλοιπα μέλη του συγκροτήματος τα οποία έχουν απαχθεί από άλλους μουσικούς οι οποίοι αντιπροσωπεύουν άλλα είδη μουσικής, όπως RAP, House, Kareoke κτλ και τους βασανίζουν φυσικά βάζοντάς τους να ακούν αυτά τα είδη μουσικής.

Τα όπλα που έχει ο ήρωάς μας στα χέρια του είναι πρώτα απ'όλα η κιθάρα του η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διαφορετικους τρόπους. Κύριος τρόπος είναι να την κοπανάει στα κεφάλια των ενοχλητικών φλώρων που τον εμποδίζουν να περάσει στην επόμενη πίστα. Την ανεμίζει λοιπόν από τα δεξιά προς τα αριστερά και με μερικά τέτοια χτυπήματα είναι ικανός να τους διαλύσει. Και όταν λέω να τους διαλύσει το εννοώ.

Τα αντίπαλα sprites λιώνουν και γίνονται χυλός -death to false metal- και μετά εξαφανίζονται αφήνοντας μόνο ενα bonus να θυμίζει την μίζερη ύπαρξή τους.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πιείτε μεταλλικό νερό στο όνομα του συγκροτήματος, πηγαίντε στα ηλεκτρονικά να χύσετε μέταλλο, παίξτε Metall Mutant, ή χαζέψτε τίποτα μεταλλικές κατασκευές.

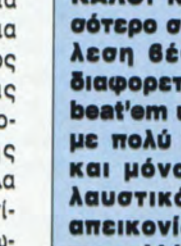
Αυτό το bonus πρέπει να μαζέψετε. Οχι για ενθύμιο, αλλά γιατί μπορεί να αυξήσει την ενέργειά σας (είναι η οριζόντια μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης), να σας χαρίσει αυτό που θα ονομάζαμε "το φτύσιμο της αρκούδας"! Ρίχνετε μία ροχάλα και εξαφανίζετε τον άτυχο αντίπαλό σας από το παιχνίδι! Α, σας χρωστάω μία ακόμα χρήση κιθάρας. Τι άλλο από ένα φοβερό σόλο που ρίχνει μιά βαριά, μεταλλική και ανελέητη νότα πάνω στα καρτουνοφλωράκια που βγαίνουν μπροστά σας.

Εκπληκτική σύλληψη αλλά πρέπει να έχετε τα κατάλληλα bonus όπως ήδη είπαμε. Οι αντίπαλοι είναι μάλλον χαζοί, αλλά είναι πολλοί. Οπότε μπορεί να τύχει κάποια στιγμή να σας χτυπήσουν με γροθιά, ρόπαλα, μικρόφωνα ή να πηδήξουν πάνω σας (αυτος μάλλον θα ειναι χορευτής disco!) ή με κάποια άλλη φιγούρα. Οι γυναίκες με τα μαστίγια στην χώρα της Country είναι μάλλον ανίκανες να σας κάνουν οτιδήποτε, ακόμα κι αν τις παρακαλέσετε! Δεν έχετε πολλές ζωές, μόνο τρεις, και αν η ενέργειά σας πέσει στο μηδέν πρώτα γίνεστε σκελετός και μετά χάνετε μία από τις ζωές σας. Ο πλέον ύπουλος τρόπος είναι να πέσετε σε κάποιο χάσμα αλλά αυτά είναι πολύ σπάνια.

Τέλος δεν πρέπει να παραλείψουμε τα ενδιάμεσα επίπεδα τα οποία είναι και διασκεδαστικά -όπως εκεί που ο Λέμμυ πρέπει να προλάβει να πιάσει και να πιεί όσο το δυνατόν περισσότερες μπύρες μπορεί- ή απλώς δίνουν bonus όταν τρέχετε πάνω σε μια μεγάλη μοτοσυκλέτα.

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΑΛΟ! Και πρωτότυπο. Περισσότερο σαν ιδέα παρά σαν εκτέλεση βέβαια αλλά είναι κάτι διαφορετικό για τον χώρο των beat'em ups. Εχει καλά γραφικά με πολύ ζουμερά sprites -μόνο και μόνο ο Λέμμυ είναι απολαυστικός με τον τρόπο που απεικονίζεται η ασχημόφατσά του- αλλά ο ήχος δεν είναι αντάξιος των επιτυχιών του συγκροτήματος.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν ήταν παιχνίδι το Ace Of Spades δεν θα ήταν έτσι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	82

OLYMPIC TRIALS

HOUSE	SPECTRAVIDEO
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

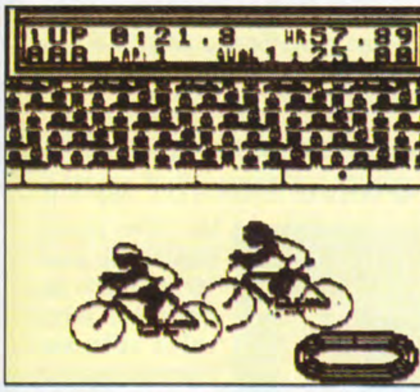
ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

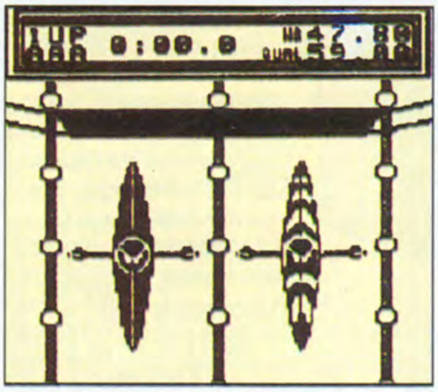
Αυτό είναι ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες και το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι πρέπει να διαβάσει κανείς αναλυτικά το manual για να μάθει και να συνηθίσει το χειρισμό. Αποτελείται από 6 Ολυμπιακά αθλήματα στα οποία μπορείτε να κάνετε πρακτική εξάσκηση στο ένα μετά το άλλο ή σε όλα μαζί κατά την διάρκεια των αγώνων όπου μπορείτε ακόμα και να συντρίψετε το παγκόσμιο ρεκόρ! Αφού θα έχετε παίξει τα 6 αγωνίσματα θα ανέβετε επίπεδο που σημαίνει ότι θα αντιμετωπίσετε ακόμα καλύτερους αντιπάλους αλλά και υψηλότερα ρεκόρ.

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε να παίξετε πρακτική εξάσκηση ή Full Game και μετά δίνετε τον αριθμό των παικτών που επιθυμούν να συμμετέχουν. Εννοείται ότι αυτοί δεν παίζουν όλοι μαζί αλλά με γύρους, ο ένας μετά τον άλλο. Μετά ο καθένας δίνει το ονοματάκι του, μέχρι τρία γράμματα με τα οποία θα εμφανίζεται στον πίνακα με τα σκορ και τα ρεκόρ.

Τέλος πριν μπείτε στον αγωνιστικό χώρο μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα Hi Score για να ξέρετε πόσο καλούς αντιπάλους έχετε. Τα αγωνίσματα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι:







ΕΜΠΟΔΙΑ

Εδώ συμβολίζονται με δύο δρομείς στα αριστερά της οθόνης και ο δικός σας είναι αυτός που βρίσκεται στην γραμμή 1. Στο πάνω μέρος βλέπετε τον χρόνο της διαδρομής σας, τον αριθμό των άκυρων εκκινήσεων, τον χρόνο πρόκρισης και το παγκόσμιο ρεκόρ. Ναι, οι προγραμματιστές κατάφεραν να τα συγκεντρώσουν όλα αυτά μέσα στην μικρή οθόνη του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός είναι εύκολος αλλά χρειάζεστε μεγάλο συγχρονισμό.

ΑΛΜΑ ΕΙΣ ΜΗΚΟΣ

Οπως το προηγούμενο άθλημα με τα αντίστοιχα ρεκόρ με έναν μετρητή ταχύτητας και γωνίας στο κάτω μέρος ώστε να υπολογίζετε το άλμα σας σωστά. Ο χειρισμός είναι και εδώ αρκετά καλός αρκεί να διαβάσετε πρώτα το manual.

ΤΟΞΟΒΟΛΙΑ

Εδώ έχετε χρονικό όριο για να ρίξετε την βολή σας και πρέπει ταυτόχρονα να υπολογίζετε την φορά και την δύναμη του ανέμου. Ολες οι υπόλοιπες ενδείξεις είναι ανάλογες με τα άλλα αθλήματα.

ΣΦΑΙΡΟΒΟΛΙΑ

Το ίδιο display με τα υπόλοιπα παιχνίδια αλλά είναι κάπως δυσκολότερο από τα προηγούμενα. Αυτό οφείλεται στον χειρισμό αλλά και στα σκοτεινά του γραφικά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μπορεί να κάνετε προπόνηση, υγιεινή διατροφή, να χορταίνετε ύπνο αλλά μόνο ένα πράγμα θα σας χαρίσει το χρυσό: να φωνάξετε "Για το USER, ρε γαμ..."

ROWING

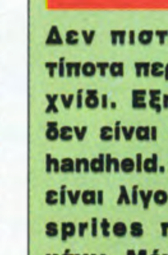
Είναι ένας αγώνας με καγιάκ που σε όλα τα αθλητικά παιχνίδια του είδους πρωταγωνιστεί, όχι γιατί είναι τόσο αγαπητό άθλημα αλλά γιατί είναι εντυπωσιακό στην οθόνη των υπολογιστών) και μέχρι να καταφέρετε να βρείτε τον ρυθμό με τον οποίο πρέπει να παίζετε τα πλήκτρα θα υποφέρετε.

ΠΟΔΗΛΑΤΟΔΡΟΜΙΑ

Μία πρωτότυπη παρουσίαση που θα σας ενθουσιάσει από την αρχή. Το sprite σας είναι πολύ όμορφο και το αγώνισμα σχετικά εθιστικό.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν πιστεύω να περιμένατε τίποτα περισσότερο από το παιχνίδι. Εξη αθλήματα εξάλλου δεν είναι καθόλου λίγα για ένα handheld. Τώρα αν τα γραφικά είναι λίγο περιορισμένα και τα sprites πνιγμένα τί να σας κάνω. Μόνο ο χειρισμός σε ορισμένα αγωνίσματα θα σας απογοητεύσει. Καλά ρεκόρ.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν έχει ψηφιοποιημένο τον Δήμα πουθενά.

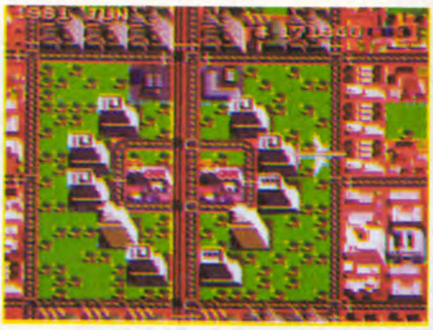
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	69
ΓΕΝΙΚΑ	78

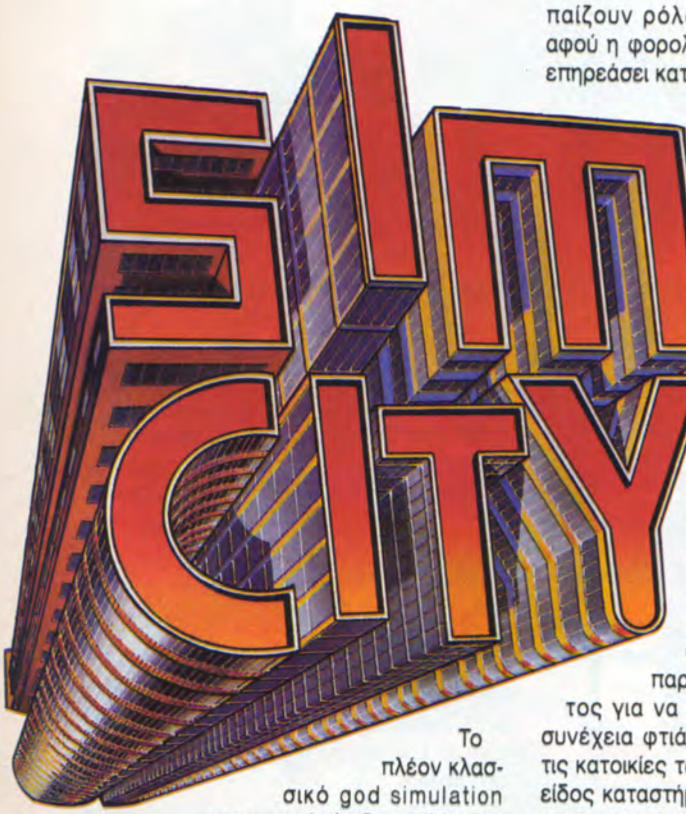
REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	ST,AMIGA,PC, MACINTOSH,CBM 64
TEST	PC HERCULES

ΤΟΥ **ΙΩΣΗΦ ΜΩΥΣΙΑΔΗ**







SIM CITY

Το πλέον κλασσικό god simulation που κατέπληξε πολλούς. Αυτά τα παιχνίδια σε γοητεύουν δίνοντάς σου την ευκαιρία της κυριαρχίας σε κάποιο σύνολο που αυτός είναι και ο σκοπός της INFOGRAMES. Η υπόθεση είναι συνηθισμένη σε τέτοιου είδους games, αλλά τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονται. Αναλαμβάνετε την διακυβέρνηση ενός χωριού που θα κατασκευάσετε και απο εσάς θα εξαρτηθεί αν θα παραμείνει χωριό ή θα εξελιχθεί σε μεγαλούπολη. Αυτό εξαρτάται απο την δημοτικότητά σας. Αν καταφέρετε να κυμανθεί σε υψηλά επίπεδα θα προσελκύσετε περισσότερους ανθρώπους απο άλλες περιοχές (βέβαια θα κάνετε χαλάστρα σε άλλους δημάρχους, αλλά αυτό δεν παίζει κανένα ρόλο στο παιχνίδι). Το simcity είναι πολύ ρεαλιστικό αφού σας φέρνει στα πραγματικά δεδομένα. Ετσι καθορίζετε τον ετήσιο φόρο για κάθε πολίτη, τα χρήματα που θα διατεθούν για τα έξοδα του αστυνομικού τμήματος, του πυροσβεστικού σταθμού καθώς και των δημοσίων έργων. Και αυτά παίζουν ρόλο στην δημοτικότητα σας αφού η φορολογία που θα καθορίσετε θα επηρεάσει κατά πολύ τους πολίτες. Ακόμα αν δεν δώσετε όσα χρήματα χρειάζονται για τα έξοδα τους τα αστυνομικά τμήματα, η πόλη θα μείνει απροστάτευτη και το έγκλημα θα κατακτήσει κάθε γωνιά της. Με τον καιρό όμως θα μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και θα μάθετε και άλλα τέτοια "κολπάκια" που θα έκανε ένας καλός δήμαρχος.

Κατ'αρχήν έχετε στο χέρι 20000 κολλαριστά δολλάρια που θα τελειώσουν εύκολα αν δεν τα εκμεταλλευτείτε κατάλληλα. Ξεκινώντας πρέπει να κατασκευάσετε μια μονάδα παραγωγής ηλεκτρικού ρεύματος για να λειτουργήσει η πόλη. Στη συνέχεια φτιάξτε ζώνες κατάλληλες για τις κατοικίες των πολιτών, ζώνες για κάθε είδος καταστήματος ή εταιρίας (απο περίπτερο ως τα γραφεία του user) και εργοστάσια για να εργάζονται οι κάτοικοι. Οταν γίνουν αυτά σειρά έχουν τα αστυνομικά τμήματα, η πυροσβεστική, το αεροδρόμιο, το στάδιο, οι δρόμοι, ο σιδηρόδρομος, τα πάρκα. Φυσικά για να κατοικηθούν και να λειτουργήσουν όλα αυτά πρέπει να τα συνδέσετε με power lines με την ηλεκτρική πηγή. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αν η πόλη μείνει πολύ απογοητευμένη απο εσάς για κάποιο θέμα τότε γίνεται σεισμός ή πλυμμήρα κτλ. Καταστραφή της πόλης μπορεί να γίνει και απο εσάς χάρη σε ένα window πάνω στην οθόνη με το όνομα disasters. Σ'αυτό υπάρχει ένα menu με κάθε είδους θεομηνία μπορείς να φανταστείς (από αεροπορικό δυστύχημα ως και επιδρομή τέρατος). Μαζί μ'αυτό το window υπάρχουν άλλα τρία: για λειτουργικές εργασίες (save, load κτλ). Για την ρύθμιση της ταχύτητας, του animation κτλ. Και το τελευταίο με χάρτες που πληροφορούν για την πορεία της πόλης τα τελευταία 10 χρόνια, για την δημοτικότητά σας, για το εφοριακό δελτίο κτλ. Τέλος τα απαραίτητα για να κτιστεί η πόλη βρίσκονται σε έναν κατάλογο δεξιά της οθόνης (στο pc). Ενδιαφέρον παρουσιάζει ένα μέρος της οθόνης που γράφεται η ημερομηνία, τα χρήματα που έχετε και εμφανίζεται κάθε τόσο το τι χρειάζεται η πόλη και ποια τα σοβαρότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι κάτοικοι. Τα γραφικά είναι απλά και ο ήχος δεν παρουσιάζει τίποτα το ενδιαφέρον.

Οσο για το χειρισμό, είναι χαρακτηριστικός σε τέτοιου είδους games αλλά συνηθίζεται εύκολα μετά απο μερικά παιχνίδια. Γενικά το simcity είναι καταπληκτικό παιχνίδι που υπήρξε σταθμός στον χώρο των god simulations και αξίζει να βρίσκεται στην συλλογή σας.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Με λένε Ιωσήφ Μωυσιάδη, είμαι 15 χρονών και πηγαίνω στην τρίτη τάξη του Γυμνασίου και είμαι χρήστης ενός TURBO-X. Το χόμπυ μου είναι τα computer games και το μπάσκετ. Ακόμα ασχολούμαι με τον μοντελισμό. Στις ελεύθερες ώρες μου (όταν δεν παίζω computer και μπάσκετ) διαβάζω και ακούω μουσική. Διαβάζω πάντοτε USER αλλά δίσταζα να σας στείλω review. Ομως πήρα την απόφασή και... να το γράμμα μου.



95%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ένα πολύ δημιουργικό game που υπήρξε σταθμός στον χώρο των god simulations.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	90

TOP TEN

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

Κάθε μήνα όπως έχουμε πει κληρώνονται 10 τυχεροί ανάμεσα σ'αυτούς που στέλνουν κουπόνια για το TOP μας. Αυτό το μήνα αναδείχτηκαν κάτοχοι ενός ακόμα παιχνιδιού για τον υπολογιστή τους οι εξής:

1) Χρήστος Λεβεντάκης
2) Λορέντζος Καπέτης
3) Πάνος Γρηγοριάδης
4) Μπάμπης Μαμάς
5) Μιχάλης Κορωναίος
6) Βαγγέλης Κλαρούδας
7) Νίκος Απειρανθίτης
8) Πέτρος Χίος
9) Χαρίλαος Κοριτσίδης
10) Πάνος Κινόπουλος

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο σας.

SUPER NES

1 STREET FIGHTER 2
2 SUPER TENNIS
3 SUPER MARIO WORLD
4 SUPER SOCCER
5 SUPER R-TYPE
6 SUPER CASTLEVANIA
7 F-ZERO
8 SMASH TV
9 FINAL FIGHT
10 LEGEND OF ZELDA 3

ST

1 GODS
2 LOOM
3 GOLDEN AXE
4 FINAL FIGHT
5 LURE OF THE TEMPTRESS
6 PRINCE OF PERSIA
7 KING'S QUEST 5
8 LEMMINGS
9 KILLERBALL
10 DUNGEON MASTER

PC

1 KING'S QUEST 6
2 PRINCE OF PERSIA
3 INDIANA JONES 4
4 FALCON 3.0
5 DARKSEED
6 WING COMMANDER 2
7 RICK DANGEROUS 2
8 CIVILISATION
9 SIM CITY
10 BLUES BROTHERS

MEGA DRIVE

1 SONIC 2
2 OLYMPIC GOLD
3 SHADOW DANCER
4 STREETS OF RAGE
5 ROBOCOD
6 PIT-FIGHTER
7 TAZMANIA
8 CASTLE OF ILLUSION
9 JORDAN VS BIRD
10 ROAD RASH

CPC

1 ROBOCOP
2 FINAL FIGHT
3 BATMAN
4 CABAL
5 WONDER BOY

AMIGA

1 LOTUS 3
2 INDIANA JONES 4
3 KICK OFF 2
4 LARRY 5
5 FORMULA ONE GP
6 STREET FIGHTER 2
7 SHADOW OF THE BEAST 3
8 FULL CONTACT
9 FIRST SAMURAI
10 AGONY

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..
ΕΠΙΘΕΤΟ...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ......................
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

ROBOCOP 3

HOUSE	OCEAN
FORMAT	ALL
TEST	PC

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**

Ο τενεκεδένιος αστυνομικός ξαναχτυπά! Το μέτριο παιχνίδι με τα αρκετά καλά γραφικά που είχε παρουσιαστεί για AMIGA εμφανίστηκε (επιτέλους;) για PC.

Οπως λοιπόν και στην AMIGA μπορείτε να διαλέξετε για να παίξετε μεταξύ του στάνταρ σεναρίου ή κάποιων παραλλαγών. Ξεκινάτε φυσικά με την οδήγηση, με σκοπό να διατηρήσετε την τάξη στους δρόμους της πόλης.

Δεν θα έπρεπε να περιμένετε καμία βοήθεια από συναδέλφους αστυνομικούς, μια και αυτοί βρίσκονται σε απεργία (φανταστείτε τι θα γινόταν αν έκαναν απεργία οι αστυνομικοί στην Ελλάδα...)!!! Ετσι μοναχούλης σας, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε κακοποιούς, πάνκς, στρατό (ναι, ακόμα και αυτοί είναι εναντίον σας) και τέλος ένα περίεργο ανδροειδές τύπου ΚΕΝ το οποίο ξεφτυλίζοντας τους πάντες στο STREET FIGHTER 2 αποφάσισε να δέρνει Κροντηρ... εννοώ όργανα της τάξης.

Το πιο περίεργο σε αυτή την μοναδική εξομοίωση (!!!) αστυνομικού με τα διαφορετικά σενάρια, είναι ότι εκτός του οδηγήματος υπάρχει και flight simulator !!! Ετσι ο ROBO βγάζει φτερά και πετάει, αντιμετωπίζοντας τις δυνάμεις του στρατού. Τα γραφικά περιορίζονται μόνο σε VECTOR



MEGA LO MANIA

HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL
TEST	PC

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**

Το περιμέναμε εδώ και ένα χρόνο περίπου, και επιτέλους βρίσκεται στα χέρια μας. Μιλάμε βέβαια για το παιχνίδι που είχε εμφανιστεί το 1992 για AMIGA και ST και εξαιτίας του, πολλοί οπαδοί στρατηγικών παιχνιδιών, είχαν περάσει ατέλειωτες ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή τους. Οι μόνοι παραπονεμένοι ήταν οι PC users οι οποίοι δεν είχαν τη χαρά να δουν το υπέροχο αυτό παιχνίδι στο μηχάνημά τους, γιατί η εταιρία που το κατασκεύασε "χτύπησε" διάλυση. Ομως ευτυχώς για αυτούς, μια άλλη εταιρία πρόλαβε και αγόρασε τα δικαιώματα του παιχνιδιού και το κυκλοφόρησε επιτέλους και για τους PC. Το παιχνίδι έχει διατηρήσει τα πάντα από την έκδοση της AMIGA. Ετσι, κάποιος που είχε ήδη παίξει το παιχνίδι, δεν θα έβρισκε καμία δυσκολία στην εκτέλεση του.

Για όσους όμως δεν γνωρίζουν αρκετά για το παιχνίδι, πρόκειτε για ένα GOD game στο οποίο ελέγχετε μια ομάδα ανθρώπων, τους οποίους πρέπει να βοηθήσετε να εξελιχθούν και να επικρατήσουν των αντιπάλων τους. Εσεις, στην αρχή θα πρέπει να διαλέξετε έναν από τους τέσσερις αντιπάλους που υπάρχουν και να διαγωνιστείτε εναντίον τους. Αυτό που κάνει το παιχνίδι πραγματικά υπέροχο, είναι ο χειρισμός

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αγοράστε μια κάρτα ήχου αν δεν έχετε και αφήστε την υπέροχη εισαγωγή με την υπέροχη μουσική και τα υπέροχα γραφικά να σας συναρπάσει.

και το gameplay του. Αρχίζοντας, βρίσκεστε μπροστά από το χάρτη της περιοχής σας , ένα μικρό χάρτη που σας δείχνει τον κόσμο που παίζετε και τις θέσεις των αντιπάλων σας και ένα μενού επιλογών, με το οποίο μπορείτε να κάνετε τις κάθε είδους επιλογές σας. Ετσι έχετε κάποιο αριθμό ανδρών, τους οποίους μπορείτε να τους βάλετε να φτιάξουν όπλα, να σκάψουν ορυχεία, να χτίσουν ορυχεία, εργοστάσια , χημεία (στα ανώτερα επίπεδα), να τους βάλετε να αμυνθούν ή να επιτεθούν, ή απλά να τους αφήνετε να πολλαπλασιάζονται καθώς περνάει ο χρόνος. Πρέπει να προσπαθείτε να αναπτύσετε και την τεχνολογία σας, καθώς αρχίζετε από την προϊστορική εποχή και φτάνεται μέχρι το 2100!!!

Τα όπλα σας αρχίζουν από απλές πέτρες και κούτσουρα στην προϊστορική εποχή, σφεντόνες και ακόντια στην εποχή του χαλκού, δόρατα και τόξα στην εποχή του σιδήρου, καταπέλτες και βαλίστρες στο Μεσαίωνα, κανόνια και πυροβόλα στα τέλη του 19ου αιώνα, διπλάνα και πολυβόλα στις αρχές του 20ου αιώνα, μπαζούκαζ και τζέτ στα τέλη του 20ου αιώνα, ατομικές βόμβες στις αρχές του 21ου αιώνα και laser και ιπτάμενοι δίσκοι στο 2100!!!

Και όλα αυτά δένονται υπέροχα σαν σύνολο συνοδευόμενα από τον τέλειο χειρισμό του παιχνιδού, ο κέρσορας ανταποκρίνεται ομαλά και γρήγορα όταν παίζετε με mouse ,άμεσα όταν παίζετε με πλήκτρα. Τα γραφικά του είναι πραγματικά υπέροχα για αυτό το είδος παιχνιδιού και έχει κρατήσει τα πάντα από την έκδοση της AMIGA, όπως είναι τα μικρά αλλά όμορφα spri-

τα οποία όμως κινούνται ταχύτατα, ανάλογα βέβαια και με το μηχάνημα που έχετε. Ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα αλλά ο χειρισμός είναι αρκετά καλός, αν και λίγο δύσκολος. Υπάρχουν και μερικές όμορφες στατικές και animated οθόνες , όπως αυτή των παρουσιαστών των ειδήσεων.

Γενικά πρόκειται για ένα καλό παιχνίδι με γρήγορα VECTOR γραφικά, πολύ δράση και μια δόση περιπέτειας. Οσοι παίζουν εξομοιωτές, θα το βρούν ενδιαφέρον, μιας και αποτελεί μια πρωτότυπη αλλαγή σε σχέση με τα "κοινά" simulators, χωρίς βέβαια να αποτελεί καθαρό εξομοιωτή.

αντοχή στο χρόνο **80%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καθώς παίζετε, προσέξτε μην σας την πέσει κανένας με ανοιχτήρι για κονσέρβες...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

tes των στρατιωτών. Θα μπορούσα μάλιστα να πω ότι τα γραφικά στον PC είναι ανωτέρα από αυτά της AMIGA, μιας και χρησιμοποιούνται 256 χρώματα με αποτέλεσμα το παιχνίδι να κερδίζει πολύ σε σχέση με αυτό της AMIGA. Ο ήχος είναι υπέροχος και υποστηρίζει όλες τις κάρτες και φυσικά δεν του λείπουν τα sampled εφέ τα οποία συνοδεύουν τις ενέργειες του παίκτη.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι -κατά τη γνώμη μου- το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, ποτισμένο με μια γερή δόση arcade και πολύ καλής τεχνικής και πραγματικά, μπορεί να κρατήσει τον παίκτη στην οθόνη για μήνες. Το MEGA LO MANIA είναι φιλία, είναι χαρά, είναι ομορφιά. Το MEGA LO MANIA είναι ΜΑΓΚΙΑ.

αντοχή στο χρόνο **95%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

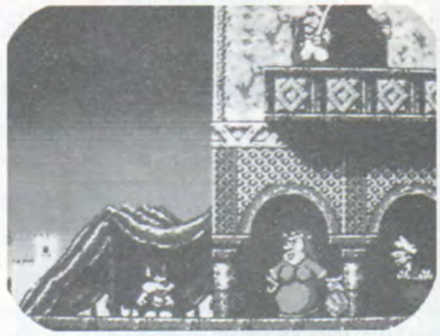
Πριν από το MEGA LO MANIA δεν έπαιζα στρατηγικά... ΤΩΡΑ ΠΑΙΖΩ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

TITUS THE FOX

HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL
TEST	CPC 6128

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**



Φυσικά, ένα παιχνίδι της TITUS, δεν θα μπορούσε να λείψει από αυτό το μηχάνημα. Το παιχνίδι σας βάζει στη θέση της μασκώτ της εταιρίας και σκοπός σας είναι να περάσετε από πολλά μέρη του κόσμου για να τελειώσετε το παιχνίδι. Δεν λέει και πολλά από άποψη σεναρίου έτσι; Οπως και να το κάνουμε, ο μικρούλης TITUS θα έχει να αντιμετωπίσει πολλούς κινδύνους για να καταφέρει να φτάσει στο τέλος της αποστολής του. Θα έχει λοιπόν να αντιμετωπίσει κάτι γιγαντόσωμους νταήδες, μεθυσμένους ζητιάνους, κατασκόπους, σκύλους, ανθρωποφάγους και πολλά "φυσικά" εμπόδια όπως καρφιά, οξύ και τα λοιπά. Για να αμυνθεί, μπορεί να σηκώσει και να εκσφενδονίσει προς τους αντιπάλους διάφορα πράγματα που θα βρεί πεταμένα στο δρόμο. Σε σχέση λοιπόν με τις εκδόσεις του για τα άλλα μηχανήματα, η έκδοση για τον CPC μάλλον αδικεί το μηχάνημα. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά γίνονται πολύ αργά όταν υπάρχουν πολλά στην οθόνη, ενώ το collision detection είναι μάλλον εκνευριστικό και κακοϋπολογισμένο. Η κίνηση είναι κάπως αργή και απότομη, ενώ δεν υπάρχει scrolling αλλά flipscreen. Πάντως το μέγεθος της οθόνης είναι μεγάλο. Τα γραφικά είναι πολύχρωμα και καλοσχεδιασμένα, έτσι άλλωστε μας έχουν συνηθήσει οι Γαλλικές εταιρίες. Ο ήχος είναι αρκετά καλός αλλά αποτελείται μόνο από μουσική, η οποία μπορεί να γίνει εκνευριστική σε αρκετά σημεία. Πάντως μιας και πρόκειται για ένα κλασικό platform game, το gameplay κυμαίνεται σε μάλλον ικανοποιητικά επίπεδα και μάλλον θα αρέσει στους λάτρεις τέτοιων παιχνιδιών.



αντοχή στο χρόνο **88%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια αλεπού με τζάκετ, αθλητικά παπούτσια, 16 χρώματα και μέτρια κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Roger Rabbit's HARE RAISING HAVOC

ΓΙΑ PC

ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

LIVING ROOM

Πηγαίνετε αριστερά και πατήστε enter για να κατεβεί η σιδερώστρα. Τώρα δεξιά περάστε το ottoman και κλωτσήστε το προς τα αριστερά. Κάντε ένα βήμα αριστερά και μαζέψτε τον μαγνήτη. Πηγαίντε τώρα στην γυάλα με το χρυσόψαρο και χρησιμοποιήστε τον μαγνήτη για να πάρετε το κλειδί. Κάτι που θα μπορούσατε και να παραλείψετε αλλά εμείς σας το λέμε γιατί κερδίζετε χρόνο αργότερα. Τώρα πηγαίνετε στην αριστερή μεσαία θέση του καναπέ και αρχίστε να χοροπηδάτε συνέχεια μέχρι να ανάψει το fan. Κατεβείτε πηγαίνετε στην δεξιά θέση μέχρι να βρεθείτε στο fan. Πρέπει τώρα να πατήσετε enter καθώς ο Roger πηγαίνει προς τα αριστερά γιατί διαφορετικά θα χτυπήσετε πάνω στην πόρτα και θα πρέπει να επαναλάβετε την προσπάθειά σας. Μόλις πάτε αριστερά ενεργοποιείτε η sequence που σας βγάζει αυτόματα από το δωμάτιο. Απολαύστε την.

KITCHEN

Ανάψτε τα μάτια της κουζίνας. Χρησιμοποιήστε το κλειδί σε όλες τις κλειδαριές. Αν βρείτε έναν timer, πολύ ωραία. Αν βρείτε τυρί βάλτε το κάτω δίπλα στα ποντίκια και αρπάξτε τα μόλις βγουν. Αυτό σας δίνει χρόνο πάλι (γιατί όμως δεν ξέρω!). Τώρα πηγαίνετε δίπλα στην δεξιά πόρτα και μετακινήστε τον στεγνωτήρα. Τώρα αριστερά και φάτε ότι βρείτε μέσα στο ψυγείο μέχρι να εμφανιστεί η μπανανόφλουδα.

Αν δεν τα καταφέρετε επαναλάβετε από το ψυγείο μέχρι να βγει η μπανανόφλουδα ή να σκάσετε από το φαί. Πατήστε πάνω της και μετά πατήστε το enter καθώς χτυπάτε στο τραπέζι για να περάσετε πάνω από τον νεροχύτη. Εδώ πατάτε συνέχεια το enter μέχρι να έχετε διαλύσει όλα τα πιάτα. Τώρα αριστερά και σταθείτε πάνω στα αναμένα μάτια της κουζίνας.

Μόλις βρεθείτε πάνω κάντε αριστερά δεξιά για να ταλαντευτείτε με τα arrow keys και μόλις είστε τέρμα δεξιά πατήστε enter. Θα ενεργοποιηθεί η sequence εξόδου και...

BATHROOM

Θέλετε να σπάσετε λίγη πλάκα, αλλά χωρίς νόημα για την λύση; Ναι, θέλετε! Αρχίστε λοιπόν να εκτοξεύετε αριστερά δεξιά το πλαστικό παπάκι ή ακόμα καλύτερα χτυπήστε enter δίπλα στο χαρτί. Αφού διασκεδάσετε πηγαίνετε μέχρι την καρέκλα ανεβείτε και παρτε την πετσέτα. Κατεβείτε και βάλτε την πετσέτα στο νερό. Γυρίστε πίσω και κλωτσήστε το σκαμνί πάνω στην πετσέτα. Σηκωθείτε και πάρτε το σαπούνι. Τώρα δεξιά πηδήξτε πάνω της και προσπαθήστε να ανοίξετε τον φωταγωγό. Ωραία. Δεξιά και ανοίξτε το fan. Προς θεού μην κλείσετε τον heater. Πάρτε την βεντούζα που κολλάει στον δεξιό τοίχο (και στον αριστερό να κολλήσει εσείς μπορείτε μετά να την πάτε στον δεξιά). Τώρα πηγαίνετε αριστερά και ανοίγετε το νερό.

Παίζετε με το σαπούνι στο νερό. Το σαπούνι σας φεύγει από τα χέρια και καταλήγει στο πάτωμα. Βγείτε και πατήστε πάνω του και το στέλνετε στην λεκάνη της τουαλέτας. Ξαναπηγαίνετε στο ράφι απ'όπου πήρατε το σαπούνι. Ανεβείτε ακριβώς πάνω στις πετσέτες και πατήστε το enter για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

BACKYARD

Κλείστε το νερό. Προχωρήστε αριστερά για να μπλοκάρετε το νερό και δεξιά, κάντε πάνω για να πιαστείτε και αρχίστε πάλι με τους κέρσορες να ταλαντεύεστε αριστερά δεξιά Στα δεξιά περάστε το rake. Ρίξτε λίπασμα στο δέντρο και από εκεί πηδήξτε λάστιχο πιο δεξιά. Συνεχίστε δεξιά από το rake για νερό. Πάρτε με τον κουβά όσο χωράει και επιστρέψτε πίσω πάλι με το σχοινί. Ρίξτε το νερό πάνω στις μπριζολίτσες. Πάρτε τις και η μία θα σας ξεφύγει λίγο και θα πρέπει να πάτε στο δέντρο να το κουνήσετε τρεις φορές ώστε να πέσει ένα μήλο και να χτυπήσει την μπριζόλα η οποία θα φτάσει στον σκύλο (πω, πω φαντασία)! Ανεβείτε τώρα επιτέλους στην κούνια και κάνοντας αριστερά δεξιά πατήστε enter στα αριστερά σας για να περάσετε πάνω από τον φράχτη.

STREET SCENE

Μαζέψτε την μπάλλα. Βάλτε της το hydrant και ανοίξτε το. Ανεβείτε στο Pogo και μ'αυτό στο σύρμα. Από εκεί πηγαίνετε κατευθείαν στο πτηνό. Πέστε και πάρτε το φτερό. Ξαναανεβείτε και σταματήστε ακριβώς αριστερά από τον κλόουν. Πατήστε δύο φορές το enter για να του γαργαλήσετε την μύτη και θα του πέσει ο μανήτης. ξανακατεβείτε και μπείτε στον σκουπιδοτενεκέ. Φύγετε μαζί με τον σκουπιδοτενεκέ πάνω σας και σιγά σιγά βάλτε τον μαγνήτη πάνω στην manhole. Αυτή θα σηκωθεί μόλις φύγετε από εκεί. Αφήστε τον τενεκέ γυρίστε πίσω κάντε κάτω και πατήστε enter.

CONSTRUCTION SCEENE

Ανοίξτε το μίξερ. Πάρτε ένα τούβλο και βάλτε το μέσα. Πάρτε δυναμίτη και βάλτε τον κι αυτόν στο μίξερ. Κατεβαίνει το ασσανσέρ. Επαναλάβετε την διαδικασία. Τώρα κατέβηκε εντελως. Πάρτε δυναμίτη και ρυθμίστε το μίξερ στο φουλ. Ανεβείτε στο ασσανσέρ και κλωτσηστε τα τούβλα. Δεξιά πάρτε το βιβλίο και ρίχτε το στο μίξερ. Στο ξύλο πριονίστε μέχρι να πέσετε στην τρύπα.

MILK SEQUENCE

Στα αριστερά ανοίγετε τον μοχλό. Πηγαινετε τέρμα δεξιά στο control (QC FIR QUALITY CONTROL) και πατή enter πάνω σε όλα τα μπουκάλια. Τα καλά θα πάνε κατευθείαν μέσα στα κιβώτια και τα χαλασμένα θα σπάσουν. Πηγαίνετε στον πρωτο τροχό αριστερά και πατήστε όταν περνούν τα άδεια βρώμικα μπουκάλια για να καθαρίσουν. Πηγαίνετε στον δεύτερο τροχό και πατήστε enter για να κολήσετε ετικέτες. Στον τέταρτο τροχό πατάτε enter για να γεμίσουν με γάλα. Στο τρίτο θα προσθέσετε τα βουλώματα.

Σε όλα αυτά χρειάζεται ο σωστός συγχρονισμός που είναι θέμα εξάσκισης. Αρχίζετε μετά τον έλεγχο ποιότητας και αφού γεμίσετε όλα τα κιβώτα (ίσως χρειαστεί να επαναλάβετε την διαδικασία μερικες φορές ακόμα) μπορείτε να ανέβετε στην ταράτσα.

ROOF

Συγνώμη εδώ θα δείξετε την αξία σας μόνοι σας γιατί με τρομάζουν τα ύψη!

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ



Vengeance of Excalibur

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

μέρος α'





Ενα από τα καλύτερα arcade adventure, η συνέχεια του Spirit of Excalibur, είναι ένα παιχνίδι γεμάτο μυστικά.
Το User τα αποκαλύπτει για σας.

Prowess Potion

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά. Οποιος το χρησιμοποιήσει θα αποκτήσει πολύ μεγαλυτερη ικανότητα στην μάχη.

Healing Potion

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί περισσότερες από μία φορές και κάθε φορά θα αναπληρώνεται ένας πόντος ενέργειας.

Vitality Potion

Χρησιμεύει μόνο μία φορά και θα σας αυξήσει το μέγιστο των Hit points κατά έναν.

ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Η ασπίδα και το κράνος του Αρθούρου
Θα τα βρείτε στην πόλη του Kurtuba στο τέταρτο επεισόδιο του παιχνιδιού. Οταν χρησιμοποιούνται και τα δύο μαζί θα σας δώσουν εξαιρετική αμυντική ικανότητα. Προσοχή όμως. Αν θελήσετε να τα βάλετε πίσω στο inventory σας θα πρέπει πρώτα να έχετε βρει άλλο κράνος και ασπίδα. Στο τελευταίο επεισόδιο, το έβδομο τα χρειαζεστε οπωσδήποτε γι'αυτό προσέξτε μην σας τα κλέψουν.

Dragon's Teeth

Για να βρείτε τα δόντια πρέπει πρώτα να βρείτε τον ίδιο τον δρακο. Αυτός είναι στο νησί Malorica στο έκτο επεισόδιο. Μόλις τον εξοντώσετε θα πάρετε τα δόντια του τα οποία όπως στην ελληνική μυθολογία -θυμάστε τον Ιάσωνα;- μόλις τα σπείρετε στο έδαφος θα μεταμορφωθούν σε σκελετούς στρατιώτες που θα μάχονται στο πλευρό σας.

Ο Excalibur

Φυσικά και μιλάμε για το μυθικό σπαθί που θα πρέπει να πάρετε σκοτώνοντας τον Al-Mansor στο πέμπτο επεισόδιο. Οταν θα χρησιμοποιείτε τον Excalibur θα σας δίνει την δυνατότητα να νικάτε τους εχθρούς σας. Πάλι όμως θα πρέπει να βρείτε ένα άλλο σπαθί αν θέλετε να το τοποθετήσετε στο inventory σας.

The Gauntlets of Power

κι άλλα κλεμμένα αντικείμενα. Στο πρώτο επειδόδιο θα τα βρείτε σε ένα δωμάτιο στο Sandiago. Θα σας βοηθήσουν να αυξήσετε την ικανότητα της μάχης και θα σας αυξήσουν τα hit points. Ομως έχουν ένα μικρό "ελλάτωμα": δεν μπορούν να δοθούν σε άλλον ιππότη αν τα φορέσει κάποιος άλλος παρά μόνο αν αυτός που τα φορούσε πέθανε στην μάχη!

Holy Grail

Το αντικείμενο που ψάχνετε πάνω απ'όλα. Αυτό που θα σώσει την ζωή του Constantine! Το έχει ο ίδιος ο Shadowmaster! και μόνο νικώντας τον μπορείτε να το πάρετε. Μόνο ο αγνότερος από τους άντρες σας μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να σώσει την ζωή του βασιλιά.

Mandrake

Οταν χρησιμοποιείται από την Nineve, βοηθάει στην κατασκευή του Osteon Malakos spell, το οποίο καταστρέφει τους σκελετούς στην πόλη του Brass, και στην Enchanted City. Θα τον βρείτε στην Barcinona και την Fatima στην κατοχή των herbalists. Εκτός από το προηγούμενο ξόρκι χρειάζεται και για οποιοδήποτε άλλο!

Runic Blade

Το σπαθί που θα βρείτε στο νησί του Malorica, στην σπηλιά του δράκου. Οποιος το χρησιμοποιεί θα δει τα combat points του να αυξάνονται. Καλό θα ήταν να το δώσετε σε κάποιον άλλο ιππότη αφού εσείς θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε στην κατοχή σας τον Excalibur.





Bird

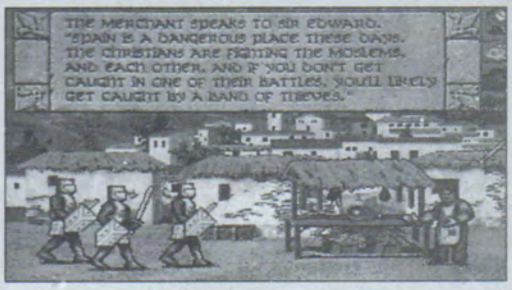
Και μια θλιβερή ιστορία από αυτές που μας έχουν συνηθίσει οι μάγοι. Η ψυχή της Nineve έχει παγιδευτεί μέσα σ'αυτό το πουλί στο επεισόδιο 2 στο Santiago από τον Sir Breuse sans Pitie. Αυτόν τον ιππότη πρέπει να νικήσετε και ύστερα να χρησιμοποιήσετε πανίσχυρη μαγεία για να επαναφέρετε την Nineve στην αρχική της μορφή.

ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΤΟΥΣ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ	ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ
Gauntlets Of Power	Με τον Bruese sto Santiago	1
Nineve(bird)	Στο Santiago, στο κτίριο δεξιά	1
Djinni's lamp	Hospice δίπλα στο Evora	2
Stolen Bell	Στην εκκλησία στο Alcantara	2
Wine Bottle	Από τον αδερφό του Gypsy στο Camp by Santiago, ή από τον herbalist Στην Barcelona	3
Silk Carpet	Herbalist στην Barcelona	3
Helye's Book	Στο κέντρο της City of Brass	3
Arthur's Helm	Treasure room στην Kurtuba	4
Arthur's Shield	Treasure room στην Kurtuba	4
	ή από τον Breuse στην Enchanted City	7
Excalibur	Στο φρούριο του Al-Mansur's	5
	Στην Tuliatala	5
Dragon's Teeth	Από τον δράκο στο νησί του Malorica	6
Meteoric Iron	Από τον Diego Garcia στο room Off the tavern στην Valencia.	6
Runic Blade	Στην σπηλιά του δράκου στην Malorica.	6
The Holy Grail	Από τον Shadowmaster στην Enchanted City.	7
The Citadel Scroll	Στο δωμάτιο του Evil Wizard	7
Μαχαίρια	Από τους εμπόρους	1-6
Σπαθιά	Από τους εμπόρους	1-6

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ	ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ
Κράνη	Από τους εμπόρους	1-6
Ασπίδες	Από τους εμπόρους	1-6
Salamander Bone	Από τους Herbalists	1-6
Bat's Wing	Από τους Herbalists	1-6
Belladonna	Από τους Herbalists	1-6
Mandrake	Από το Apothecary	1-6
Hellsbane	Από το Apothecary	1-6
Eye of newt	Από το Apothecary	1-6
Ruby Dust	Από το Apothecary	1-6
Fyrd's Stone	Στην Enchanted City	7

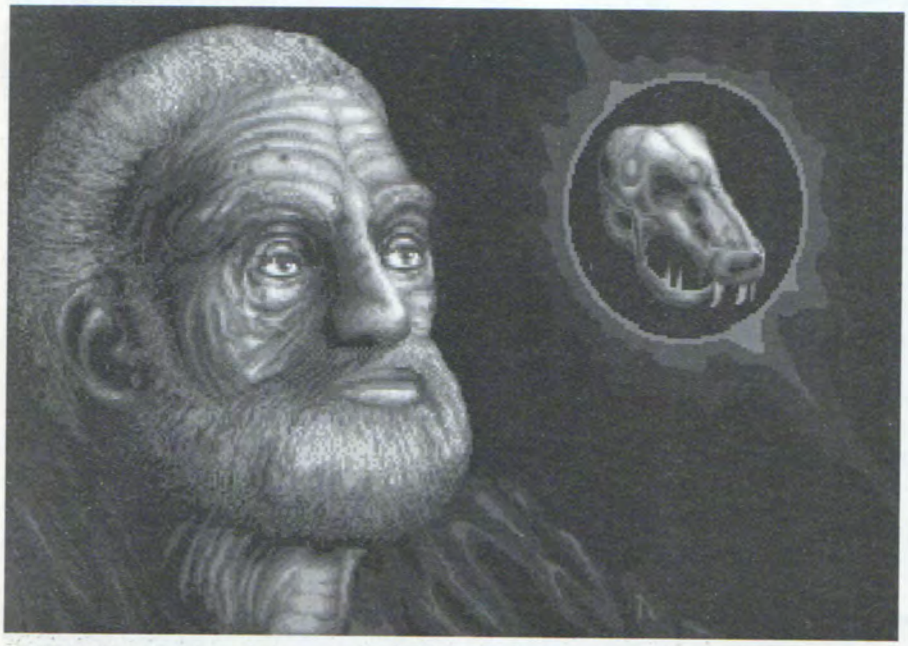
ΠΡΟΣΟΧΗ: τα μαχαίρια, συνηθισμένα σπαθιά, κράνη και ασπίδες ειναι εντελώς άχρηστα αντικείμενα. Να αγοράζετε μόνο όταν είναι να βάλετε στο inventory τα αντίστοιχα μαγικά σας αντικείμενα. Επίσης οι Herbalists και το Apothecary δεν έχουν όλα τα αντικείμενα μαζεμένα. Θα πρέπει να πάτε πολλές φορές για να βρείτε όλα τα αντικείμενα που χρειάζεστε.



SHADOW

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**

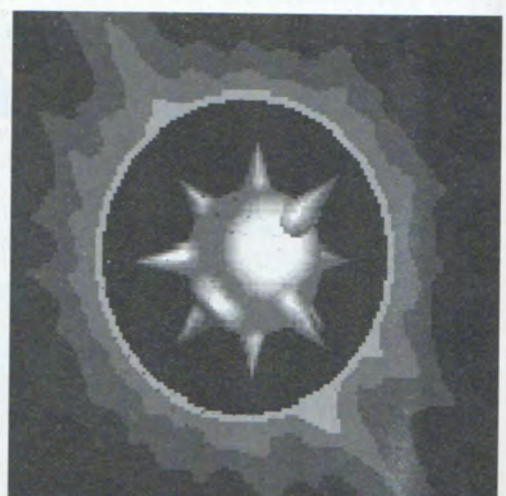
...συνέχεια



CAVES OF BIDHUR

Προχωρήστε δεξιά προσέχοντας τους σκελετούς που σας πετούν τα κεφάλια τους,ανεβείτε στα κλαδιά και σκοτώστε τα πουλιά ή απλά αποφύγετέ τα πηδώντας επάνω. Συνεχίστε δεξιά, κατεβείτε τη σκάλα, προσέξτε μην χτυπήσετε το πουλί στο κλουβί ,το οποίο αν προσέξατε ζητάει τη βοήθειά σας, προχωρήστε δεξιά και μόλις δείτε το τραπέζι, χτυπήστε του τα πόδια αλλά όχι το βράχο που είναι στη μέση. Αν το προσέξατε ήδη, το τραπέζι έχει γίνει μια τραμπάλα. Φέρτε λοιπόν το αριστερό μέρος της τραμπάλας κάτω από το κεφάλι που σας πετάει φωτιές (προσοχή, αν σας χτυπήσει χάνετε αρκετή ενέργεια) και μετά χτυπήστε για να πέσει στο αριστερό άκρο της τραμπάλας. Σπρώξτε την τραμπάλα αριστερά μέχρι να φτάσετε κάτω από το κλουβί. Προσέξτε το κεφάλι πάνω στο αριστερό άκρο της τραμπάλας να βρίσκεται κάτω από το κλουβί. Τώρα ανεβείτε τη σκάλα και πέστε δεξιά κάτω. Θα πέσετε στο δεξί άκρο της τραμπάλας και το κεφάλι θα ελευθερώσει το πουλί από το κλουβί. Ανεβείτε τώρα πάνω στο πουλί και πετάξτε δεξιά προς τα επάνω. Τώρα κατευθυνθείτε στην κάτω κάτω σπηλιά και αρχίστε να ρίχνετε στα ιπτάμενα πλάσματα που σας επιτίθενται, μέχρι κάποιο από αυτά να σας αφήσει ένα σφυρί. Μαζέψτε το σφυρί και ανεβείτε εκεί όπου υπάρχουν κάτι σωλήνες και 8 μπάλες οι οποίες είναι κλεισμένες σε ένα σωλήνα. Τώρα θα πρέπει να τοποθετήσετε με τέτοιο τρόπο τους διακόπτες που είναι ανάμεσα στους σωλήνες, έτσι ώστε να οδηγήσετε 3 μπάλες στην πάνω σπηλιά και 4 μπάλες στην μεσαία. Μόλις γίνει και αυτό, πηγαίνετε στην πάνω σπηλιά, κατεβείτε από το πουλί και προχωρήστε λίγο δεξιά. Μόλις ο βράχος από πάνω σας είναι έτοιμος να πέσει, γυρίστε αμέσως πίσω για να μην σας χτυπήσει. Αυτό πρέπει να γίνει πολύ γρήγορα, γι'αυτό προσοχή. Αφού έχει πέσει λοιπόν η πέτρα, προχωρήστε δεξιά και τοποθετήστε μια από τις τρείς μπάλες που υπάρχουν εκεί στην αριστερή γωνία. Τώρα πηγαίνετε πάλι αριστερά , πίσω από την πέτρα και χτυπήστε την 6 φορές με το σφυρί. Βλέπετε ότι η πέτρα μετακινείται προς τα δεξιά και προχωράει πάνω στις μπάλες. Πάρτε τώρα μια άλλη μπάλα και τοποθετήστε την μπροστά από την πέτρα. Χτυπήστε την πέτρα από πίσω 4 φορές και αυτή θα προχωρήσει κι άλλο.

Επαναλαμβάνοντας αυτά και φυσικά φέρνοντας τις μπάλες που ελευθερώνονται μπροστά από την πέτρα, θα καταφέρετε να την περάσετε απέναντι οπού και θα συνεχίσετε να την σπρώχνετε προς τα δεξιά μέχρι τον τοίχο. Τώρα θα πρέπει να είδατε το τέρας που βρίσκεται λίγο πιο πάνω. Διαλέξτε πάλι τα αστεράκια για όπλο και ανεβείτε εκεί που ήταν το τέρας. Μόλις το δείτε να έχετε, ξανακατεβείτε κάτω. Περιμένετε να ρίξει το τέρας και μόλις γίνει αυτό, ανεβείτε ξανά πάνω και χτυπήστε το



στο μάτι. Κάντε το ίδιο μέχρι να σκοτώσετε το τέρας. Μόλις γίνει και αυτό προχωρήστε δεξιά και μαζέψτε το μπουκάλι που θα δείτε. Τώρα γυρίστε εκεί που αφήσατε το πουλί (αριστερά, ώς την αρχή της σπηλιάς) ανεβείτε πάνω του και κατεβείτε στη μεσαία σπηλιά. Προχωρώντας δεξιά, πετάξτε επάνω από τα σίδερα που συγκρατούνται από τις 3 μπάλες που ρίξατε πρίν

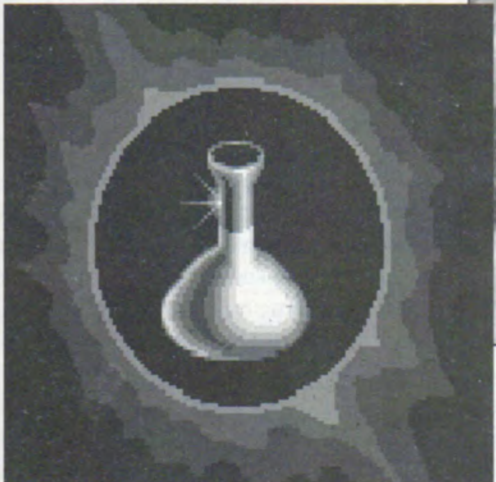
OF THE BEAST 3

και μόλις φτάσετε στη λιμνούλα, χρησιμοποιήστε το μπουκάλι για να το γεμίσετε με το υγρό της λίμνης το οποίο έχει την "επιστημονική" ονομασία QUINTESSENCE OF BEING. Μόλις αυτή τη στιγμή τελειώσατε και την τρίτη δοκιμασία...

NOSTHOMAK

Αρχίστε προχωρώντας δεξιά, ανεβείτε στο πρώτο σκαλοπάτι και σκύψτε για να μην σας πετύχει η φλόγα. Χτυπήστε το μηχάνημα που ρίχνει τη φλόγα και συνεχίστε δεξιά πάνω. Χωρίςνα χτυπήσετε την μπάλα, κατεβείτε τα σκαλιά, πέστε κάτω και σκοτώστε τις νυχτερίδες. Τώρα ανεβείτε πάνω στο τραπέζι και ύστερα στη βιβλιοθήκη. Από εκεί πηδήξτε και πάρτε το σφυρί που βρίσκεται από πάνω και μετά σπάστε το αριστερό πόδι του τραπεζιού και σπρώξτε το τραπέζι δεξιά ώς το τέρμα. Γυρίστε

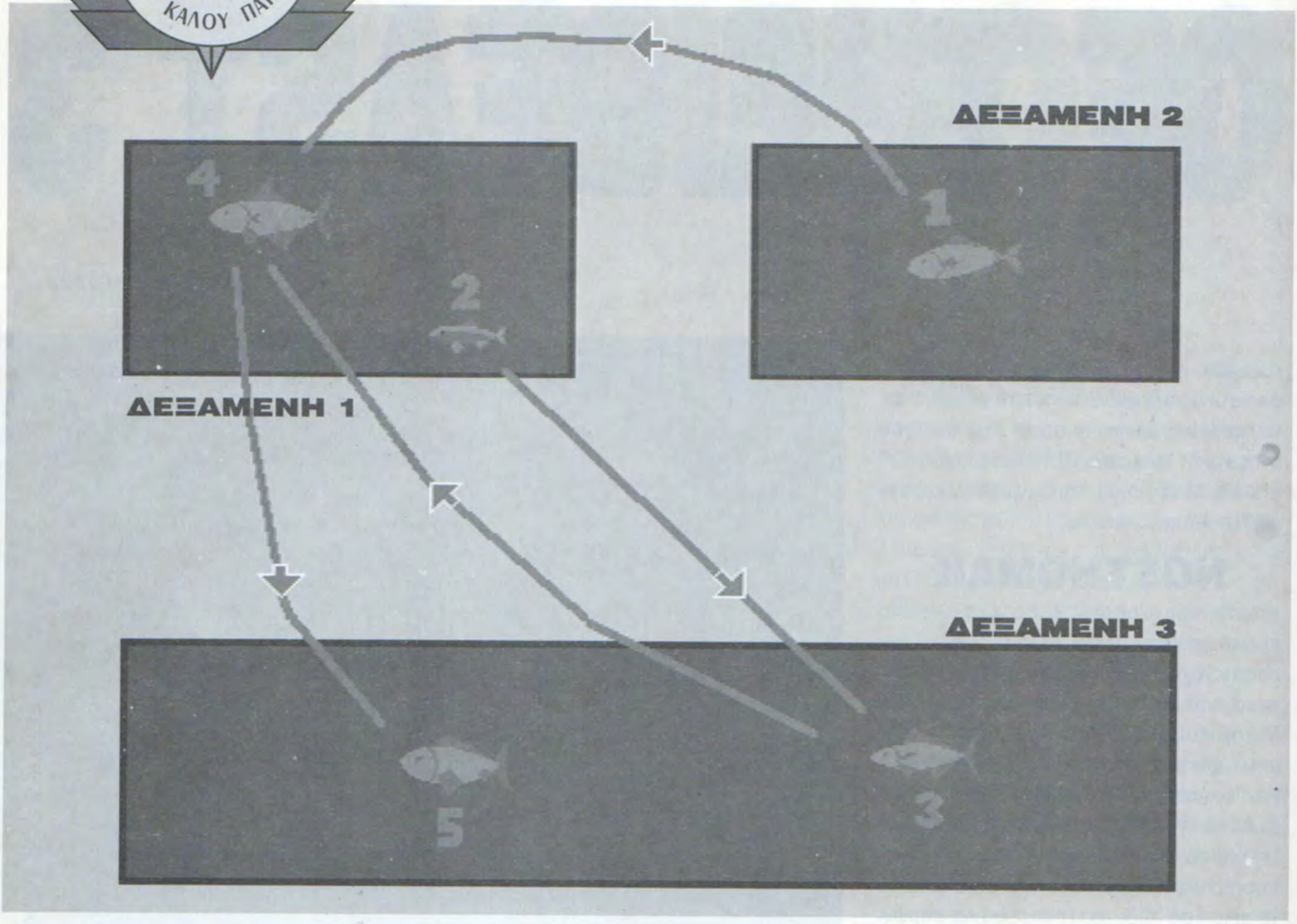




αριστερά, ανεβείτε στη σκάλα και μετά στα σκαλιά. Από την άκρη των σκαλιών, αρχίστε να χτυπάτε την μπάλα με το σφυρί, μέχρι αυτή να φτάσει στο μέγιστο ύψος που μπορεί να πάρει. Κατά την κίνηση της μπάλας, πηδήξτε επάνω της και μετά πηδήξτε πάνω δεξιά (εκεί που είναι το άγαλμα). Σκύψτε και χτυπήστε πάλι την μπάλα για να μην χάσει τη φόρα της.

Αλλάξτε γρήγορα όπλο και μόλις η μπάλα έρθει προς το μέρος σας, χτυπήστε την με τα αστεράκια με προσοχή όμως μην πέσετε κάτω γιατί δεν θα μπορέσετε να ξανανεβείτε. Αν όλα πήγαν καλά, η μπάλα θα πρέπει να έχει πέσει κάτω. Τώρα συνεχίστε δεξιά, αγνοήστε το puzzle και κατεβείτε τη σκάλα. Μπείτε στο θάλαμο με την επιγραφή "CRANE". Από εδώ μπορείτε να χειριστείτε το γερανό και να "ψαρέψετε", μεταφέροντας τα ψάρια από δεξαμενή σε δεξαμενή με σκοπό να αλληλοφαγωθούν.

Με βάση λοιπόν το σχεδιάγραμμα που σας δίνω, θα πρέπει να μεταφέρετε τα ψάρια στις σωστές δεξαμενές. Μόλις γίνει και αυτό, θα δείτε ότι σας μένει ένα ψάρι. Αυτό λοιπόν πρέπει να το τοποθετήσετε όσο πιο κοντά γίνεται στην επιφάνεια μιας δεξαμενής για να σκύψετε και αυτό να περάσει από πάνω σας, ή όσο πιο χαμηλά γίνεται, έτσι ώστε να πηδήξετε από πάνω του. Αν κάνατε τα παραπάνω, βγήτε από το θάλαμο και περάστε από την πρώτη δεξαμενή στη δεύτερη, με προσοχή όμως γιατί αν ακουμπήσετε τα ξύλα θα χάσετε μια





ζωή. Βγήτε από την δεύτερη δεξαμενή, κατεβείτε τη σκάλα προσέχοντας το ψάρι, μπείτε στην τρίτη δεξαμενή και αποφύγετε το ψάρι με έναν από τους παραπάνω τρόπους, συνεχίστε αριστερά βγείτε από τη δεξαμενή και κατεβείτε τη σκάλα. Πέστε μέσα στην τρύπα και θα δείτε βρίσκεστε πάνω στη μπάλα που ρίξατε προηγουμένως. Μην πειράξετε τη μπάλα, αλλά πέστε κάτω στο δωμάτιο. Προχωρήστε δεξιά και στο σημείο που βρίσκεται ο πρώτος διακόπτης και ανεβείτε ώς πάνω. Με το σφυρί τώρα αρχίστε να χτυπάτε πηδώντας την πλατφόρμα με τα καρφιά. Οταν πάρει την μεγαλύτερη φόρα και έρθει προς το μέρος σας, χτυπήστε το με τα αστεράκια και αυτό θα πέσει και θα κλείσει την τρύπα από κάτω σας. Μόλις γίνει και αυτό, σπρώξτε το καζάνι με το σφυρί σας προς τα αριστερά, μέχρι τέρμα. Τώρα προχωρήστε αριστερά και ανεβείτε τη σκάλα και σπρώξτε τη μπάλα προς τα εκεί που είναι το καζάνι. Πηγαίνετε δεξιά και ενεργοποιήστε το καζάνι χτυπώντας το μοχλό. Περιμένετε για λίγο εκεί που είστε, γιατί η μπάλα που έπεσε μέσα στο καζάνι αρχίζει να ρευστοποιείται και το καυτό υγρό χύνεται στο έδαφος και λιώνει τον πάγο. Μόλις δείτε ότι ο πάγος έχει λιώσει λίγο (πρίν λιώσει ολόκληρος), πηδήξτε πάνω του και αμέσως μετά πάνω δεξιά και χτυπήστε το διακόπτη που κρατάει την πόρτα κλειστή. Τώρα ο πάγος πρέπει να έχει λιώσει τελείως, οπότε συλλέξτε τον κρύσταλλο και προχωρήστε δεξιά. Αρχίστε να χτυπάτε τον πάγο μέχρι να σπάσει. Μαζέψτε και αυτόν τον κρύσταλλο και ετοιμαστήτε για την τελική αναμέτρηση με τον MALETOTH.

MALETOTH

Πραγματικά εντυπωσιακό sprite δεν νομίζετε; Πάντως ο ίδιος ο κακός είναι και αρκετά δύσκολος, μιας και εκτός το ότι μπορεί να σας ακουμπήσει πολύ εύκολα, σας ρίχνει και κάτι spell τα οποία σας αφαιρούν πολύ ενέργεια. Η αποτελεσματικότερη λοιπόν τακτική, είναι: Να βρίσκεστε πάντα σε ένα βράχο και να πυροβολείτε τον MALETOTH στο κεφάλι καθώς αυτός κινείται γύρω σας. Οταν το κεφάλι του περνάει από κάτω σας να πηδάτε και φυσικά να προσπαθείτε να αποφεύγεται τις βολές του. Οταν σας ρίχνει spell, καλό θα ήταν να πηδάτε για να μην χάνετε πολύ ενέργεια και τέλος προσπαθείστε να μην πέσετε κάτω γιατί σας περιμένει ένα ποτάμι από οξύ.

Κάποια στιγμή θα τα καταφέρετε και τότε θα μπορέσετε να δείτε τον τερματισμό του παιχνιδιού, με την πολύ ωραία μουσική του.

TIPS + TRICKS

AMIGA

RODLAND
Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε πέντε φορές HELP για άπειρες ζωές.

BARBARIAN 2
Πατήστε HELP και M και E ταυτόχρονα για να ξαναπάρετε ενέργεια.

TERMINATOR 2
Παγώστε και πατήστε όλα τα function keys μαζί. Ξεπαγώστε και πατήστε Esc.

ROLLING THUNDER
Μετά από το απαίσιο γέλιο δώστε JIMBBBY και θα έχετε άπειρες ζωές.

SHACKLED
Πατήστε το + για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

STARGOOSE
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα F1 έως F6 για άπειρες ασπίδες μόλις το παιχνίδι αρχίσει.

STREET FIGHTER
Το θυμηθήκατε από το No 2 έ; Τέλος πάντων το βρήκαμε το cheat που μας ζητήσατε. Δώστε STREET CHEAT στην οθόνη των τίτλων. Με HELP περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

THUNDERBIRDS
Οι κωδικοί είναι RECOVERY, ALOYSIUS.

WORLD GAMES
Σας κουράζουν τα παιχνίδια που πρέπει να νικήσετε το ρολόι. Αρκει να κρατάτε πατημένο το fire ενώ φορτώνει το παιχνίδι από τον δίσκο. Θα το τελειώσετε σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο!

PITFIGHTER
Ενώ παίζετε πληκτρολογήστε LOBSTERS. Με τους αριθμούς 1-9 και C ή L θα περάσετε στα επόμενα επίπεδα.

ELF
Πληκτρολογήστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού CHOROPOO και θα αποκτήσετε 99 ζωές.

TIME MACHINE
Στο high-score γράψτε DIZZY και θα πάρετε 9 ζωές. Πατήστε 1 ή 2 ή 3 ή 4 (παιδιά;) ή 5 για το αντίστοιχο επίπεδο.

TOKI
Τυπώστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού KILLER. Με τα function keys περνάτε επίπεδα.

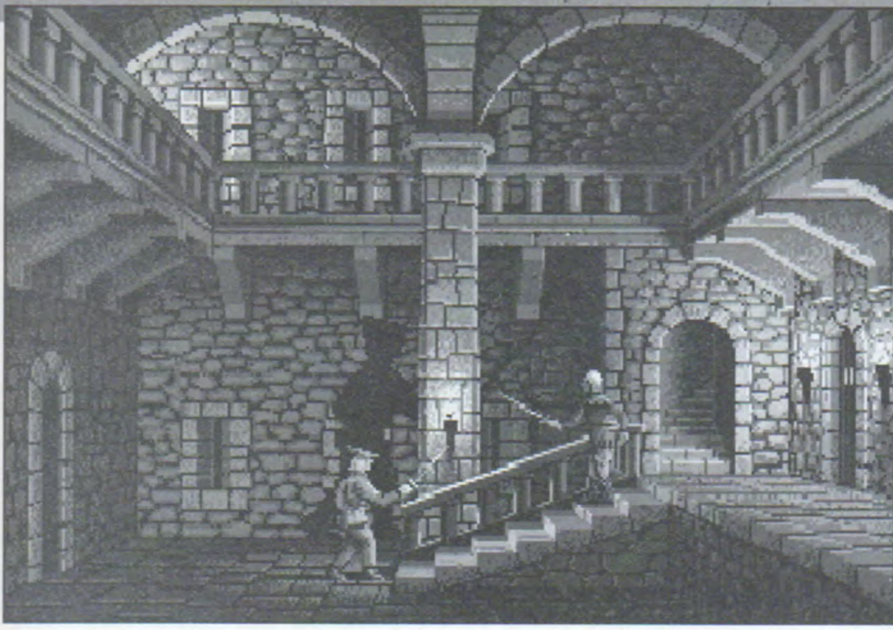
RICK DANGEROUS
Στο όνομα δώστε BBOOIINNGG και πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά αλλάζετε επίπεδο.

TORVAC THE WARRIOR
Στον πίνακα των Hi-scores γράψτε CHEAT με όσο περισσότερες τελίτσες χωράνε εκεί. Οταν αρχίσει το παιχνίδι κρατήστε το fire πατημένο και με τους αριθμούς 1-5 περνάτε στο αντίστοιχο επίπεδο.

BEACH VOLLEY
Κατά την διάρκεια του αγώνα πληκτρολογείστε DADDY BRACEY. Η οθόνη θα αναβοσβήσει και με το F1 θα περνάτε επίπεδο.

EPIC
Οι κωδικοί είναι:







AURIGA,
APUS,
CEPHEUS,
MUSCA,
PYXIS,
CETUS,
FORNAX,
CAELUM,
CORVUS.

TITUS THE FOX

Ο κωδικός για το 14ο επίπεδο είναι 5052

ROBOCOD

Ενα νέο tip για το παιχνίδι. Πατήστε Control και μετά Return έχετε άπειρες ζωές και η μουσική παίζει πιο γρήγορα.

TEST DRIVE 2

Δώστε outrun ή AERF ή GASS.

ALIEN BREED

Βρείτε ένα οποιοδήποτε τερματικό και τυπώστε Aliens Are Faggots.

NAVY SEALS

Αντί για το όνομά σας στο Hi-score δώστε PSBOYS για άπειρες ζωές.

BLUES BROTHERS

Γράψτε HOULQ στην εικόνα επιλογής χαρακτήρα και πατήστε space και 1-6 για να πάτε στην αντιστοιχη πίστα.

MEGA-LO-MANIA

Ο τελευταίος κωδικός είναι IQUBTYQSPAD

PEGASUS

SCREECH,
DRAGONFLY,
BEEBOP,
CELESTIAL
οι κωδικοί.

AMNIOS

Μερικοί κωδικοί από το 2ο μέχρι το 10ο επίπεδο:
FRDSNSMNER
PLFRMNLQSN
LSNBRGNSLQ
LKMCTKSCDF
SIBNLMRCHL
RCHLMCLRHS
THBSTSTFTT
THTHJJRSNN
MLFNDBTFLL

FINAL BLOW

Παγώστε και πατήστε 6 φορές το F10 και ο αντίπαλός σας θα βγει νοκ-ουτ.

BART SIMPSON

Γράψτε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS για άπειρες ζωές.

ROLLING RONNY

Δώστε στο High Scor το όνομά σας σαν tractor κσι θα έχετε άπειρη ενέργεια και μερικές παρενέργειες!

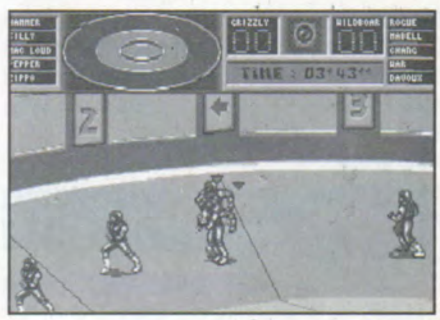
ST

TERMINATOR II

Παγώστε και πατήστε F1 και μετά F2, το fire και το Esc για να περάσετε πίστα.

PIT-FIGHTER

Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1-0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.





TIPS & TRICKS

BARBARIAN 2

Πατήστε HELP και M και E ταυτόχρονα για να ξαναπάρετε ενέργεια.

PARASOL STARS

Δώστε ενώ παίζετε A WORD. Τώρα πατώντας C θα παίρνετε ένα ακόμα credit και το F1-F10 θα επιλέγετε επίπεδο.

MEGA-LO-MANIA

Ο τελευταίος κωδικός είναι IQUBTYQSPAD

R-TYPE II

Παγώστε, πατήστε F1, F2 και ξεπαγώστε. Απειρες ζωές πάλι.

HUDSON HAWK

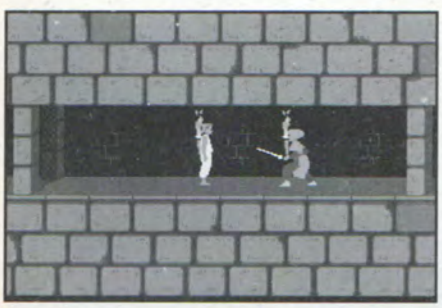
Δώστε για κωδικό SANITYCLAWSISCOMINGTOTOWN αφού παγώσετε.

BLUES BROTHERS

Γράψτε HOULQ στην εικόνα επιλογής χαρακτήρα και πατήστε space και 1-6 για να πάτε στην αντιστοιχη πίστα.

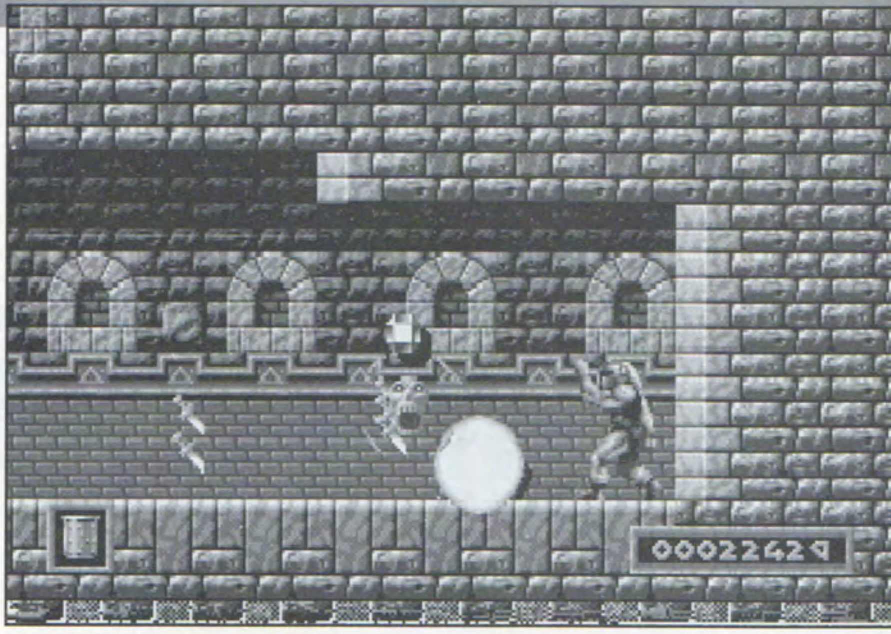
LOTUS II

Οι κωδικοί είναι ίδιοι με αυτούς της Amiga. Τους επαναλαμβάνουμε για χάρη των φίλων του ST:
TWILIGHT,
PEA SOUP,
THE SKIDS,
PEACHES,
LIVERPOOL,
BAGLEY,
E BOW.



CHIP'S CHALLENGE

Μερικοί κωδικοί για τα τελευταία επίπεδα:
STUK,
MVJE,
UCRY,
OKOR,
GYXQ,
YBLI,
JHEN,
COZA.



SUPER CARS II

Για τον πρώτο παίκτη δώστε το όνομα I WALK THE HILL και για τον δεύτερο INWARDS.

XENON II

Παγώστε και γράψτε RUSSIAN AIR. Ξεπαγώστε και με N περνάτε πίστες.

LEMMINGS

Γράψτε στην αρχική οθόνη FQUIGGLY.

ENCHANDED LAND

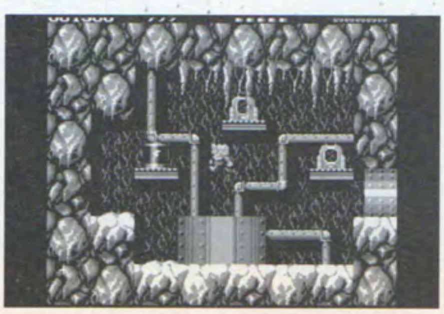
Στην οθόνη των τίτλων δώστε TCB RULES FOREVER και πατήστε F2, F3. F4, F10.

LOTUS ESPRIT

Για τον πρώτο παίκτη δώστε το όνομα MONSTER και για τον δεύτερο παίκτη SEVENTEEN.

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί:
EDJI,
HICI,
FLLD,
LIBC,
CCAL,
EDIL,
FADK,
KCIJ,
ICAH,
FIEI,
LALD,
LFEK.



NES

METAL GEAR

Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα που είναι δυνατόν να βρείτε στο παιχνίδι δώστε τον ακόλουθο κωδικό: 5XZ1C GZZZG U000U UYRZZ NTOZ3.

PUNCH OUT

Δοκιμάστε αυτό τον κωδικό: 106 113 0120 και ύστερα κρατήστε πατημένο το select, το A και B την ίδια στιγμή.

TIGER HELI

Για να συνεχίσετε από εκεί που πεθάνατε πατήστε το A και το B ταυτόχρονα.

GAUNTLET

Ο κωδικός του 79ου επιπεδου είναι: 42C BB1 HZZ.

GUNSMOKE

Οταν στην οθόνη των τίτλων πατήσετε τέσσερις φορές το A ύστερα το select τρεις φορές και κάντε δεξιά το joypad δύο φορές. Τώρα πατήστε start και θα έχετε κάτι εκπληκτικά όπλα.

MEGAMAN 3

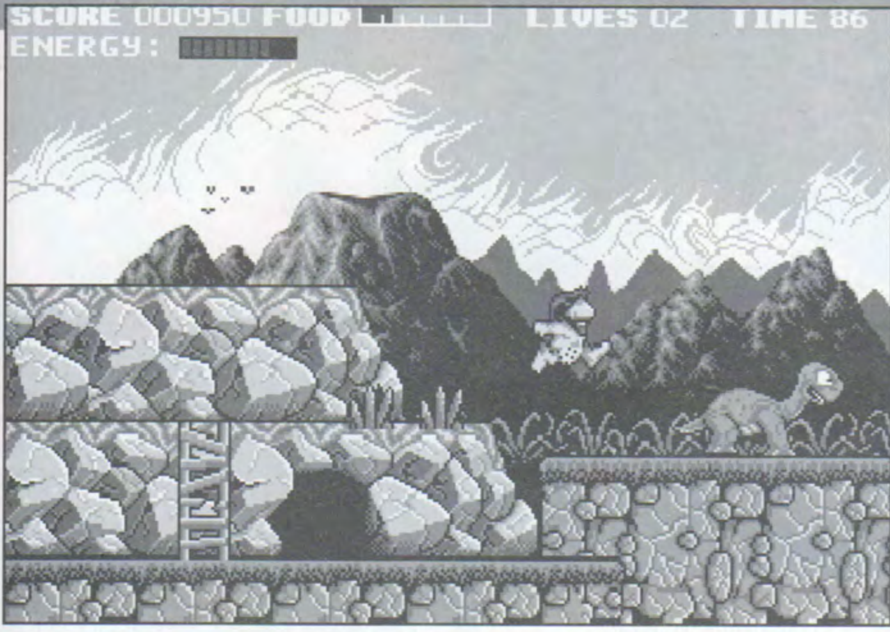
Δώστε το ακόλουθο password: A1, A3, B2, B5, D3, F4

LIFE FORCE

Δώστε προσοχή: στην αρχή στην οθόνη των τίτλων κάντε 2 φορές πάνω, 2 κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, A και start. Τώρα έχετε 30 ζωές. Αν επαναλάβετε όλη αυτή τη διαδικασία μπορείτε να φτάσετε μέχρι 120 ζωές!

METROID

Ενα tip που θα σας χρειαστεί οπωσδήποτε (όπως και σε μας στο παιχνίδι που κάναμε review) για να βρεθείτε στο τελικό επίπεδο: WJZO02 YDIEW0 DVRD?1 W01GLA.



IRONSWORD

ή με άλλα λόγια Wizards and Warriors 2. Μόλις πατήσετε start, δώστε τον παρακάτω κωδικό για να βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο: HBTRTWTPPLQP.

RAD RACER

Φρέσκα tips και νέο αίμα! Για να συνεχίζετε λοιπόν σ'αυτό το παιχνίδι όταν τελειώνει ο χρόνος σας αρχίστε να πατάτε Start, Select, B και A όλα μαζί συνεχώς.

GODFATHER

Παγώστε και τυπώστε PIZZA HUT.

PC

PIT-FIGHTER

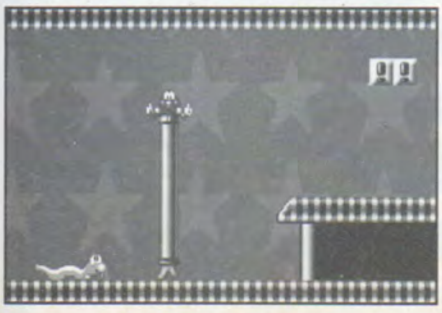
Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1-0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.

THEXDER

Πατήστε Capslock και αρχίστε να παίζετε. Πατήστε Esc, Y, Esc και θα γεμίσετε πάλι με ενέργεια.

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί:
EDJI,
HICI,
FLLD,
LIBC,



CCAL,
EDIL,
FADK,
KCIJ,
ICAH,
FIEI,
LALD,
LFEK.

ELVIRA

Οταν σκοτωθείτε θα σας γίνει η ερώτηση αν θέλετε να ξαναπαίξετε. Βγάλτε την δισκέτα και πείτε YES. Θα αρχίσετε από εκεί που πεθάνατε.



WING COMMANDER 2

Μας οφείλετε αιώνια ευγνωμοσύνη για το tip αυτό. Για να φορτώσετε το παιχνίδι δώστε cd wing 2 wc2 Origin-K. Μετά από αυτό θα είσαστε άτρωτοι και με το πάτημα του Alt και Del μαζί θα ανατινάζετε όλα τα αντίπαλα σκάφη στον χώρο.

BLUES BROTHERS

Δώστε HOULQ στην οθόνη όπου επιλέγετε χαρακτήρα και πατήστε από 1-6 για να πάτε στην αντίστοιχη πίστα. -C64

RICK DANGEROUS

Στο όνομα δώστε BROOIINNGG και πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά αλλάζετε επίπεδο.

GAME BOY

NINJA BOY

Μόλις πεθάνετε δώστε Start, A, B ταυτόχρονα και θα αρχίσετε από εκεί που πεθάνατε.

CHOPLIFTER II

Οι κωδικοί είναι:
επίπεδο 3.1 GDGMPLY,
επίπεδο 5.1 GMBYQZD

LYNX

VIKING CHILD

Οι κωδικοί:
LEVEL 2 - OMEGAMAN
LEVEL 3 - PATRICIA
LEVEL 4 - REDDWARF
LEVEL 5 - DEWSBURY

BLUE LIGHTNING

Οι κωδικοί:
LEVEL 2 - PLAN
LEVEL 3 - ALFA
LEVEL 4 - BELL
LEVEL 5 - NINE
LEVEL 6 - LOCK
LEVEL 7 - HAND
LEVEL 8 - FLEA
LEVEL 9 - LIFE

GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG

Με το ακόλουθο, θα μπορέσετε να σταματήσετε να ανυσυχείτε για τον Doctor Robotnik... Οταν είστε στο Bridge Zone - Act Three, τρέξτε αριστερά για να πάρετε μία ζωή, και μετά δεξιά. Ανεβείτε το μικρό λοφάκι,και κατεβείτε το με μέγιστη ταχύτητα, σιγουρεύοντας ότι θα κατρακυλήσετε σε όλο το δρόμο μέχρι τη γέφυρα. Αν αυτό γίνει αυτό, τότε ο Doctor Robotnic δεν θα σας πυροβολά.

SUPER NES

GRADIUS III

Διαλέξτε EDIT στην οθόνη επιλογής όπλων και δώστε XYXYXY. Θα δείτε!

ZELDA III

Μία επανάληψη ακόμα γιατί ο δαίμονας του DTP στο προηγούμενο τευχος το ενσωμάτωσε μέσα σε ένα άλλο και έγινε παρεξήγηση, κι εξήγηση δεν δόθηκε! Αν ψάχνετε ακόμα τα αντικείμενα που χρειά-

ζεστε και συνεπώς έχετε κολλήσει, διαβάστε:

SHOVEL - Στον σκοτεινό κόσμο, πηγαίντε εκεί που ήταν ένα αγόρι έπαιζε με το flute. Θα είναι πάλι εκεί (στο tree trunk), και θα σας δώσει το shovel.

FLUTE - Οταν έχετε το shovel, πηγαίντε απάνω και αριστερά, από το tree trunk (Light world). Τώρα αρχίστε να σκάβετε, και θα βρείτε το flute.

HAMMER - Είναι στο μεγάλο σεντούκι στο πρώτο crystal palace, στο Dark World.

LAMP - Στο μικρό σπιτάκι στο Links House.

NET - Θα το πάρετε από το άρρωστο μικρό κοριτσάκι στο χωριό.

ICE WAND - Είναι στη σπηλιά στη δεξιά λίμνη Hylia. Βάλτε μια βόμβα στην είσοδο της σπηλιάς, περίπου δύο εκατοστά αριστερά. Ο τοίχος θα σπάσει, και εσείς θα πάτε ελεύθερα να πάρετε το wand.

FIRE WAND - Είναι στο μεγάλο σεντούκι στο τρίτο crystal palace, στο Dark World.

FLIPPERS - Τα αγοράζετε από το θαλάσσιο πλάσμα για 500 rupees. HOOK SHOT - Είναι στο μεγάλο σεντούκι στο δεύτερο crystal palace, στο Dark World.

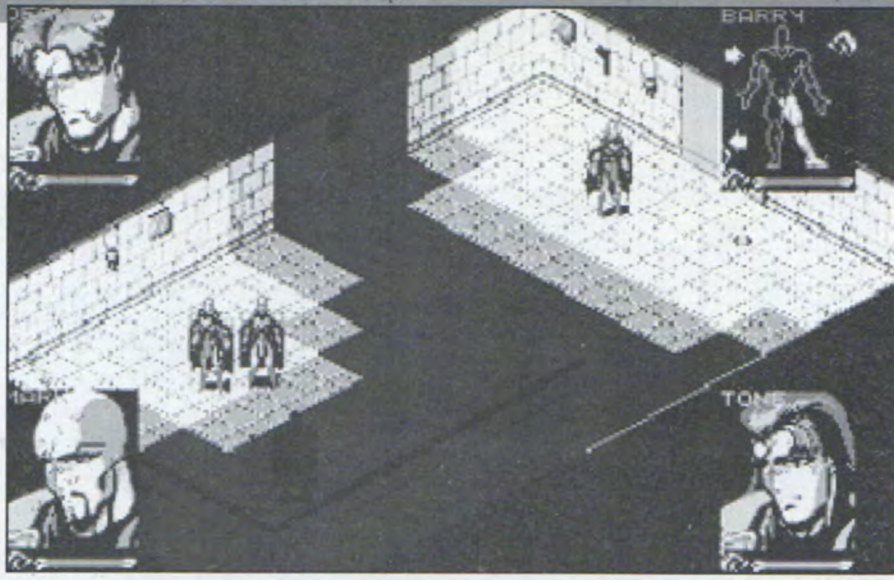
BOTTLE - Το αγοράζετε από τον άνθρωπο που κάθεται στο κέντρο του χωριού.

MEDALLION - Το παιχνίδι έχει δύο medallion, το Esther και το Quake. Το Esther είναι στην πάνω αριστερή γέφυρα στη σπηλιά του βουνού. Για να μεταφράσετε το γλυπτό, χρησιμοποιήστε το πράσινο βιβλίο σας. Το Quake, είναι πάνω δεξιά του Waterfall Of Wishing στο Dark World. Ρίξτε ένα αντικείμενο στο Ring of Stones, και πάρτε το Quake από το τέρας.

MAGIC DUST - Σας το δίνει η μάγισσα όταν της δώσετε το μανιτάρι από τα Lost Woods.

BOOK - Στη βιβλιοθήκη. Παίξτε λίγο με τα ράφια και θα πέσει. MIRROR - Θα σας το δώσει ο άνθρωπος που οδηγήτε μέσα από τις σπηλιές των βουνών.

BOW AND BOOMERANG - Στην αρχή, μέσα στο κάστρο.



MEGA DRIVE

DEVIL CRASH

Που το έχουμε στα γραφεία μας και απίζουμε. Ο κωδικός είναι 09563 35555 για 33 μπάλλες.

SONIC

Αντε για όσους δεν βολεύτηκαν με τα προηγούμενα Tips έχουμε κάτι καινούριο. Πατήστε C, Up, C, Down, C, Left, C, Right και κρατώντας πατημένο το A πατήστε Start. Ελπίζω να γίνατε αορατοι.

STREETS OF RAGE

Το είχαμε βαθμολογήσει αυστηρά; Δώστε Left, Left, B, B, C, C, C, Start στην οθόνη του game over.

TWO CRUDE DUDES

Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει ένα μηχάνημα με αναψυκτικά. Χτυπήστε το και πάρτε ένα. Αλλά μην το πιείτε και μην λουστείτε! Κρατήστε το και στο επόμενο level θα έχετε μία ζωή ακόμα.

SHADOW DANCER

Πατήστε A, B, C ταυτόχρονα για να επιλέξετε όποιο επίπεδο θέλετε στην οθόνη των τίτλων.

PREDATOR 3

Οι κωδικοί των επιπέδων:
Killers,
Camouflage,
Subteror,
Los Angeles,
Total Body.

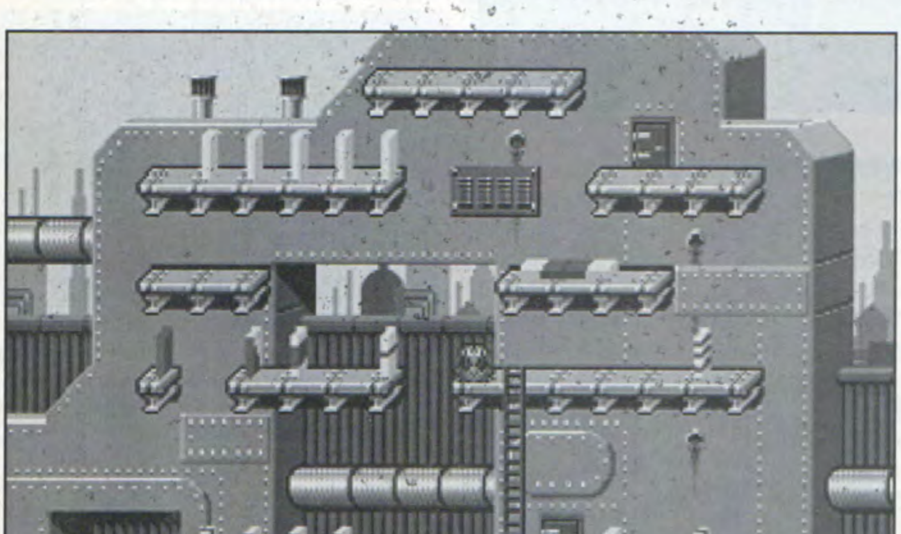
WONDERDOG

Και άλλοι κωδικοί επιπέδων:
Mystic,
Ankel,
Ledzep,
Reeves,
Pixie,
Woopie

ROAD RUSH

Δίνοντας A6PA-AAGW ξεκινάτε με μια μηχανάρα.

Τέλος. Ουφ!!!



USER

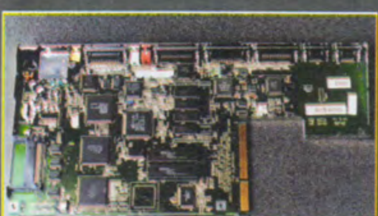
Για σας που ξέρετε και θέλετε να σιγουρευτείτε...



...να σιγουρευτείτε ότι μαθαίνετε **έγκυρα** και **έγκαιρα** όλα τα καυτά θέματα για τους υπολογιστές: Hardware test, Software, Νέα και ειδήσεις από το χώρο της πληροφορικής με υπεύθυνη και έγκυρη γνώμη. **Είναι ώρα...**



...να γραφτείτε συνδρομητές στο USER
Και φυσικά εμείς όπως πάντα θα σας δώσουμε **κι ένα δώρο.** Στείλτε λοιπόν γρήγορα το κουπόνι συνδρομής και διαλέξτε ταυτόχρονα μία από τις παρακάτω προσφορές.





ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 BAAL
(PC-AMIGA-ST)
ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 TWIN WORLD
(AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)
ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3 STAR CONTROL
(PC-AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

Spell Shop



ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Είμαστε για άλλο ένα μήνα κοντά σας, αγαπητοί φίλοι των adventures με κάποιες ειδήσεις αλλά και την αναμενόμενη από τον προηγούμενο μήνα συνέχεια της λύσης του King's Quest VI από την Sierra. Βασικό νέο στην στήλη είναι η κατάταξη του Jericho στον Ελληνικό στρατό. Καλή θητεία λοιπόν στον Μιχάλη. Η Sierra όπως όλοι γνωρίζουμε κυκλοφορεί σε επανέκδοση παλαιότερα παιχνίδια της, σε γραφικά με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Το επόμενο που όλοι περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία είναι το Hero's Quest I. Νεότερα όμως για αυτό το adventure καθώς επίσης και ανάλογο review μόλις λάβουμε το παιχνίδι στα χέρια μας.



KING'S QUEST 6

συνέχεια λοιπόν....

Αφού έχετε σώσει την κόρη του king Azure χρησιμοποιήστε τον χάρτη και πηγαίνετε στο "Isle of the mists". Από την παραλία προχωρήστε μια οθόνη αριστερά και στον καταυλισμό TAKE SCYTHE,TAKE LUMP OF COAL. Επιστρέψτε στην παραλία πηγαίνοντας κάτω και τηλεμεταφερθείτε στο "Isle of wonder". Στην οθόνη με τον παράξενο κήπο (ξέρετε, με τα μωρά κτλ) πάνω στο τραπεζάκι TAKE BOTTLE και αμέσως μετά ανοίξτε την πόρτα για την χώρα της σκακιέρας. Οταν έρθουν οι δύο βασίλισσες GIVE LUMP OF COAL TO WHITE QUEEN και εκείνη σας δίνει ένα χαλασμένο αυγό. Αμέσως μετά πηγαίνετε στο "Isle of the beast" και στην οθόνη που βρίσκεται το άγαλμα-τοξότης USE SHIELD ON SELF για να μπορέσετε να περάσετε μέσα στον κήπο.

Εκεί TAKE WHITE ROSE και προσπαθήστε να περάσετε μέσα από το gazebo. USE SCYTHE ON HEDGES λοιπόν και αφού περάσετε συναντάτε το beast(άλλη μια αναφορά σε παραμύθια, από αυτές που μας έχει συνηθίσει η Sierra). Ο χρόνος είναι χρήμα, γι'αυτό πηγαίνετε αμέσως στο "Isle of the crown". Εκεί συναντήστε την Beauty (πρωτότυπο έτσι;) και GIVE WHITE ROSE TO BEAUTY, GIVE RING TO BEAUTY. Μαζί επιστρέφετε στο προηγούμενο νησί και μετά από το όμορφο event στο gazebo TAKE WHITE ROSE ξανά και επιστρέψτε στο "Isle of the crown". Προχωρήστε μια οθόνη από την παραλία και GIVE WHITE ROSE TO NIGHTINGALE. Πηγαίνετε πάλι στο σημείο που ζει το beast και USE VIAL WITH SACRED WATER ON LAMP, USE LAMP ON FOUNTAIN, CAST "MAKE RAIN" SPELL και μεταφερθείτε στο "Isle of the mists". Αφού σας πιάσουν οι δρυΐδες, σώζεστε από το κάψιμο χάρη στο spell που έχετε ετοιμάσει και μαθαίνετε απο τον arch-druid για το νησί των νεκρών. Αν τώρα στο red ribbon που έχετε αποκτήσει από την Cassima χρησιμοποιήσετε το Hand icon βρίσκετε μια δική της τρίχα. Αμέσως USE SKULL WITH RED HOT EMBERS, USE SPOILED EGG WITH SKULL, USE HAIR WITH SKULL και πηγαίνετε στο "Isle of the sacred mountain". Κάντε save και ανεβείτε επάνω. Βρίσκετε το "μέσο" που θα σας μεταφέρει στο "Isle of the dead". Τώρα CAST "CHARMING A CREATURE OF THE NIGHT" SPELL, και φτάνετε αισίως στην χώρα των νεκρών. Αποφύγετε τα ghouls γιατί η οποιαδήποτε επαφή μαζί τους σας κοστίζει ακριβά και κάντε συχνά save. Στην αρχική οθόνη TALK TO GRIEVING SPIRITS... είναι οι γονείς της Cassima και σας δίνουν ένα ticket για να μπείτε στον Αδη.

Προχωρήστε δεξιά και TALK TO SAD SPIRIT το οποίο σας δίνει ένα μαντίλι. Πηγαίνετε μια οθόνη μπροστά και TAKE BONES για να χορέψουν οι σκελετοί, TAKE KEY, GIVE TICKET TO SKELETON (τον δεύτερο) για να μπείτε μέσα. Στο εσωτερικό LOOK BODY, TAKE KNIGHT'S BLACK GAUNTLET και αφού ακολουθήσετε το μονοπάτι USE TEACUP ON RIVER STYX, USE COINS ON CHARON (και ελληνική μυθολογία, τι νομίζατε;).

Στην άλλη όχθη προσπαθήστε να ανοίξετε την πόρτα η οποία ζωντανεύει. Μην πτοηθείτε, απλώς TALK TO PORTAL και απαντήστε "LOVE". Φτάνετε επιτέλους κοντά στον άρχοντα των νεκρών. TALK TO GUARDS, TALK TO DEATH, USE KNIGHT'S BLACK GAUNTLET ON DEATH για να τον προκαλέσετε και μετά USE MIRROR ON DEATH. Παρά τις αντίξοες συνθήκες κάνετε τον άρχοντα των νεκρών να κλάψει και κερδίζετε τις ψυχές των γονιών τις Cassima. Μαζί επιστρέφετε στο "Isle of the crown" και το βασιλικό ζευγάρι φεύγει με το



Nightmare για να βρει σύμμαχους. Εσείς πηγαίνετε στον έμπορο και TRADE LANTERN WITH PAINTER'S BRUSH, USE BOTTLE ON SELF για να σταματήσει προσωρινά η καρδιά σας. Προσέξτε ιδιαίτερα το event που ακολουθεί στο κάστρο και συγκεκριμένα το μπουκάλι στο οποίο μπαίνει το gennie του Alhazred (σας θυμίζει τίποτα αυτό το όνομα;). Μετά βγείται έξω από το μαγαζί και GIVE LAMP TO PEDDLER. Πάρτε την lamp που μοιάζει με αυτήν στο κάστρο και πηγαίνετε εκεί. Μπορείτε να μπείτε μέσα με δύο τρόπους: ο πρώτος είναι να μπείτε στο μικρό καλύβι και να φορέσετε τα ρούχα της Beauty και ο δεύτερος κάνοντας το τρίτο spell που είναι και αυτός που περιγράφουμε παρακάτω. Πηγαίνετε λοιπόν, μια οθόνη αριστερά και USE BLACK FEATHER ON TEACUP, USE PAINTER'S BRUSH ON CASTLE WALL, CAST "MAGIC PAINT" SPELL. Σώστε το παιχνίδι και μπείτε μέσα στο κάστρο.

Στον διάδρομο που βγαίνετε μπείτε στην μεσαία δεξιά πόρτα και θα συναντήσετε το φάντασμα ενός μικρού αγοριού. TALK TO GHOST. GIVE HANDKERCHIEF TO GHOST για να επιστρέψει στην μητέρα του. Το φάντασμα σας αποκαλύπτει και ένα μυστικό πέρασμα που θα σας βοηθήσει πολύ στην συνέχεια. Βγείτε από το κελί και προχωρήστε πάνω και δεξιά.

Χρησιμοποιήστε το Hand icon για να κουνήσετε το χέρι του αγάλματος και να βρείτε την είσοδο του μυστικού περάσματος. Μέσα LOOK IN HOLE και εκεί ακούτε για την πόρτα που οδηγεί στο θησαυροφυλάκιο του παλατιού. Σημειώστε το όνομα που ακούσατε. Ανεβείτε τις σκάλες και στην τρύπα ξανά LOOK IN HOLE, βρίσκετε την φυλακισμένη ουσιαστικά Cassima στην οποία GIVE DAGGER TO CASSIMA το οποίο θα χρησιμοποιήσει στον γάμο. Προχωρήστε αριστερά στον διάδρομο και στην τρύπα που θα δείτε δώστε για τρίτη φορά LOOK IN HOLE για να μάθετε για το γράμμα που γράφει ο Alhazred. Πηγαίνετε στο τέλος του διαδρόμου και ανοίξτε την πόρτα, που σας οδηγεί στο δωμάτιο του Vizier Alhazred. Γρήγορα USE SKELETON KEY ON TRUNK, TAKE LETTER, OPEN EBONY BOX πάνω στο τραπεζάκι και LOOK PIECE OF PAPER για να μάθετε και την δεύτερη λέξη που χρειάζεστε για να ανοίξετε την πόρτα του θησαυροφυλάκιου. Ξαναμπείτε στην ντουλάπα και βγείτε από το μυστικό πέρασμα. Προχωρήστε δεξιά και ανοίξτε την πόρτα που βρίσκεται στο δεξιό τοίχο.

Μέσα βρίσκετε τον φίλο σας Jollo ο οποίος σας λέει πως μπορεί να βοηθήσει στην ματαίωση των σχεδίων του Alhazred. GIVE LAMP TO JOLLO λοιπόν και μετά βγείτε έξω και πηγαίνετε κάτω και αριστερά. Στην πόρτα που βρίσκεται στον αριστερό τοίχο TALK TO DOOR και απαντήστε "ALIZEBU". Μπείτε στο θησαυροφυλάκιο και με το Hand icon ξεσκεπάστε το τραπέζι από το σεντόνι που το καλύπτει. Δείτε όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται πάνω στο τραπέζι και έτσι ανακαλύπτετε πόσο έξυπνος είναι ο Alhazred και ποιο ήταν το σχέδιο του.

Τώρα σώστε το παιχνίδι και βγείτε έξω γιατί τα πάντα τώρα είναι θέμα ταχύτητας. Βγείτε από το θησαυροφυλάκιο και προχωρήστε μια οθόνη αριστερά. Σε αυτή την οθόνη περιμένετε τον φρουρό να μπει μέσα στην πόρτα και μπείτε και εσείς μετά από αυτόν. Ανοίξτε τις διπλές πόρτες και στον φρουρό που προσπαθεί να σας εμποδίσει να μπείτε στην εκκλησία πολύ γρήγορα GIVE LETTER TO GUARD (αυτό που πήρατε από το δωμάτιο του Alhazred. Οταν μπείτε μέσα θα παρακολουθήσετε τον εικονικό γάμο του Alhazred με το Gennie ο οποίος διακόπτεται από τους γονείς της Cassima. Οταν αρχίσει η μάχη του Gennie με τους φρουρούς ακολουθήστε πολύ γρήγορα τον Alhazred



από την πόρτα που φεύγει και ανεβείτε από πίσω του τις σκάλες. Πάνω στον τελευταίο όροφο του πύργου και ενώ όλα φαίνονται να έχουν τελειώσει για εσάς, ο Jollo σας φέρνει το lamp που αιχμαλωτίζει το Gennie. Αμέσως λοιπόν, USE LAMP ON GENNIE και μόλις το ξεφορτωθείτε TAKE SWORD, USE SWORD ON ALHAZRED. Ακολουθεί μια καταπληκτική ξιφομαχία που θυμίζει Χολυγουντιανή παραγωγή. Μόλις η Cassima βοηθήσει την κατάσταση μαχαιρώνοντας πισώπλατα τον Alhazred ξανά USE SWORD ON ALHAZRED για να κερδίσετε. Μετά... παρακολουθήστε το καταπληκτικό φινάλε στο οποίο πρωταγωνιστούν παλιοί και νέοι γνωστοί!

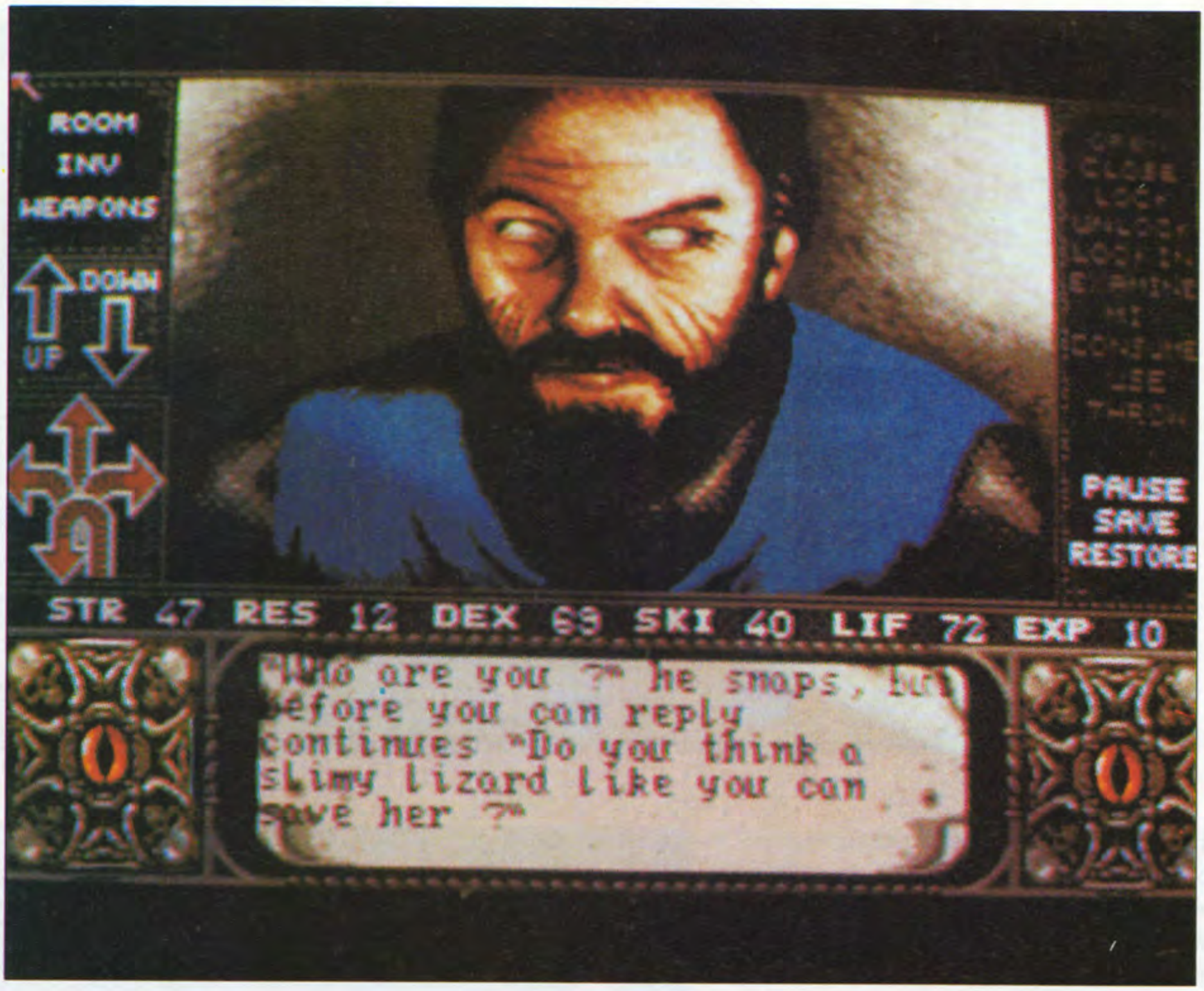


Elvira I

Επίσης αυτόν τον μήνα δημοσιεύουμε και την ολοκληρωμένη λύση του Elvira I. Απαραίτητη προϋπόθεση να γνωρίζετε τα δωμάτια και γενικά τον χώρο του παιχνιδιού.

Πηγαίνετε αρχικά δύο οθόνες βόρεια για να σας πιάσει ο αρχηγός της φρουράς και να σας κλείσει στην φυλακή. Μόλις πάρετε το dagger και τα spells από την Elvira πηγαίνετε στην οθόνη που ξεκινήσατε και μπείτε στο δωμάτιο με τα souvenirs. GET SHIELD, USE SHIELD. Πηγαίνετε στον σταύλο και GET HAY. Μπείτε τώρα στον πύργο και ανεβείτε τις σκάλες. Στην βιβλιοθήκη GET SPELLBOOK και από το οπλοστάσιο GET SWORD, GET LARGE SHIELD, GET CROSSBOW, USE SWORD, USE LARGE SHIELD. Κατεβείτε στην κουζίνα και GIVE SPELLBOOK TO ELVIRA, πηγαίνετε δεξιά και GET JAR OF HONEY, πίσω και κάνετε κλικ στην Elvira. MIX και η Elvira θα φτιάξει το spell. CONSUME SPELL, βγείτε από τον πύργο και πηγαίνετε στον κήπο και πάρτε όλα τα συστατικά.

Τώρα κατευθυνθείτε στο περίπτερο και κάντε κλικ στο πτώμα και GET WORMS από τον λαιμό του. GET CRUCIFIX, OPEN BOX, GET SEEDS, GET KEY, GET HAMMER. Εξω από την κλειστή πόρτα UNLOCK DOOR WITH KEY, OPEN DOOR. Σκοτώστε τους εχθρούς και πάρτε τα συστατικά εκτός των onions και cabbages. Επιστρέψτε στον πύργο και ανεβείτε τις σκάλες. Μπείτε στο δωμάτιο μπροστά σας και κάντε κλικ στην κοπέλα. Αμέσως USE SHARP STICK ON GIRL, GET VAMPIRE DUST και GET ARROWS από την ντουλάπα. Ψάξτε όλα τα δωμάτια στις ντουλάπες και τα συρτάρια για βέλη (8 συνολικά). Κατεβείτε και βγείτε από τον πύργο και μόλις ουρλιάξει η Elvira πηγαίνετε στο dungeon και πάρτε τον κρίκο, GET



GOLD KEY, GET BONES, GET SALT BAG.

Πηγαίνετε στον κήπο και USE CROSSBOW ON TARGET μέχρι να γίνετε καλός.Κάντε save και εκεί που είναι ο άνθρωπος με το γεράκι USE CROSSBOW όταν αυτό κάνει στροφή. GET KEY, GET WING, GET ARROW. Μπείτε στο maze και GET THISTLE, GET DANTELLION από τους διαδρόμους και βρείτε την φωλιά των τεράτων. Πριν μπείτε μέσα CAST MAGIC DAGGER, μπείτε μέσα GET RING, προχωρήστε πιο μέσα και πάρτε τα συστατικά. Μπείτε τώρα στον πύργο και προχωρήστε ευθεία μέχρι το τέλος και μετά στη δεξιά πόρτα για να πάρετε το προσευχητάρι. Ανεβείτε τις σκάλες και βρείτε την Βίβλο, LOOK IN BIBLE. Πηγαίνετε στην εκκλησία, κάντε κλικ στην Αγία Τράπεζα, PUT RING ON CROSS.

Μπείτε στην κρύπτη GET CROWN και κλικ στον τοίχο. USE PRAYER, PUT CROWN ON KNIGHT'S AHEAD, GET HOLY SWORD και πηγαίνετε στο χυτήριο. Στα δεξιά, στο κιβώτιο GET CUP, PUT CUP ON FIRE, PUT CRUCIFIX IN CUP, PUT ARROW IN CUP. Μπείτε στον σταύλο και TALK TO MAN, USE SILVER AROOW ON MAN. Πηγαίνετε στην κουζίνα και THROW SALT ON WOMAN. Στην Elvira MIX και δώστε GLOWING PRIDE ενώ στην αριστερή σελίδα δώστε τα THISTLE, DANTELLION, FLAME FLOWER. Πηγαίνετε αριστερά και κλικ στο πορτάκι. PUT GLOWING PRIDE IN CRYPT και η Elvira σας φέρνει ένα χρυσό κλειδί. Πηγαίνετε στο δωμάτιο του αρχηγού, σκοτώστε τον και GET GOLD KEY πίσω από τον πίνακα. Σκοτώστε τους φρουρούς των πύργων και μόλις βρείτε τον τοξότη USE BOW. Πηγαίνετε στα catacombs και βρείτε το rusty key στους τάφους. Βρείτε τώρα τον άδειο τάφο και PUT BONES IN EMPTY GRAVE. Στην συνέχεια βρείτε τον τάφο που γεμίζει το δωμάτιο με νερό, ανοίχτε τον και κατεβείτε. Προχωρήστε ευθεία μέχρι την πόρτα, ξεκλειδώστε την και ανοίχτε την. Ανεβείτε στην επιφάνεια της θάλασσας για να πάρετε αέρα και ξαναβουτήξτε. Βρείτε το πτώμα του τοξότη, GET GOLD KEY, ξαναβρείτε την πόρτα, ανοίξτε τη αφού την ξεκλειδώσετε και αναδυθείτε όταν βγει το βέλος ανάδυσης. Πηγαίνετε στην κουζίνα και GET COAL. Γρήγορα ανεβείτε στους πύργους και βρείτε το κανόνι. Ανάψτε το φυτίλι με το κάρβουνο για να διαλύσετε τον απέναντι πύργο. Πηγαίνετε εκεί και βρείτε το σεντούκι. Χρησιμοποιήστε τα χρυσά κλειδιά με τους αριθμούς για να το ανοίξετε και GET KNIFE, GET SCROLL. Τώρα πηγαινετε στα catacombs και βρείτε το τέρας με την πέτρα. Σκοτώστε το με το Holy sword και GET STONE. Βρείτε την διασταύρωση που έχει στο κέντρο της μια εγκοπή, κάντε κλικ πάνω της και βάλτε την πέτρα στην σχισμή. Κατεβείτε στην κρύπτη και βάλτε το Holy sword στο κέντρο της πέτρας με το Πεντάλφα. Τώρα USE SCROLL, USE KNIFE και παρακολουθήστε το ending sequence...

Μέχρι τον επόμενο μήνα.... καλό adventuring!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

ΨΗΦΗΣΑΤΕ

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION ARCADE GAME
1) SONIC THE HEDGEHOG 2
2) PINBALL DREAMS
3) ZOOL
4) WIZKID
5) APIDYA

ΚΑΛΥΤΕΡΟ COMPUTER GAME
1) PINBALL DREAMS
2) SHADOW OF THE BEAST 3
3) HERO QUEST 3
4) DYNABLASTER
5) INDIANA JONES 4

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ
1) SONIC THE HEDGEHOG 2
2) INDIANA JONES 4
3) SHADOW OF THE BEAST 3
4) STREET FIGHTER 2
5) FIRE & ICE

ΚΑΛΥΤΕΡΟ HARDWARE
1) AMIGA 1200
2) MEGA CD
3) SUPER NINTENDO

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ROLE PLAYING/ADVENTURE
1) KING'S QUEST 6
2) INDIANA JONES 4
3) ULTIMA UNDERWORLD
4) HERO QUEST 3
5) DAGGER OF AMMON RA

ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ
1) PINBALL DREAMS
2) CHESSMASTER 3000
3) F117 NIGHTHAWK
4) FALCON 3.0
5) SIM ANT

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SOUND TRACK
1) SHADOW OF THE BEAST 3
2) ULTIMA UNDERWORLD
3) STREET FIGHTER 2
4) SONIC THE HEDGEHOG 2
5) AGONY

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΑ
1) STREET FIGHTER 2
2) SONIC THE HEDGEHOG 2
3) STREETS OF RAGE 2
4) DESERT STRIKE
5) TAZMANIA

ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
1) HUMANS
2) SIM ANT
3) DYNABLASTER

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
1) STREET FIGHTER 2
2) SONIC THE HEDGEHOG 2
3) PINBALL DREAMS
4) DESERT STRIKE
5) INDIANA JONES 4

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΑ SOFTWARE
1) SIERRA
2) MICROPROSE
3) PSYGNOSIS
4) SEGA
5) TEAM 17

ΚΕΡΔΙΣΑΤΕ!!!

Οι νικητές βγήκαν από κλήρωση και κερδίζουν από ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή τους
ΣΤΑΥΡΟΣ ΒΑΠΟΡΙΔΗΣ, ΑΘΗΝΑ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΘΗΝΑ
ΚΑΤΡΑΜΑΤΟΣ ΗΛΙΑΣ, ΑΜΦΙΣΣΑ

ΤΕΛΕΙΩΣΑΤΕ!!!



Εξετάζοντας τους υπολογιστές Amiga διαχρονικά, θα πρέπει να δούμε αρχικά τις ενέργειες που αν και φαινομενικά άσχετες μεταξύ τους, συντέλεσαν στην γέννηση αυτής της μικρής αυτοκρατορίας.

ΤΟΥ **Α. ΚΟΛΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ**

Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ Α

TRIPOS

Ολα άρχισαν απο ένα σχέδιο έρευνας του πανεπιστημίου του Cambrige, το 1976 που είχε σαν σκοπό την δημιουργία ενός καινούργιου λειτουργικού συστήματος, ενός OS (Operation system) που να είναι πολυλειτουργικό (multitasking). Το αρχικό όνομα αυτού του λειτουργικού συστήματος είναι TRIPOS και μάλιστα λέγεται πως πήρε το ονομά του απο το τρίποδο σκαμνί που κάθονταν οι τελειόφοιτοι του πανεπιστημίου.

Το TRIPOS λοιπόν, που προοριζόταν αρχικά για χρήση μόνο στους υπολογιστές του Cambrige, άρχισε να παρουσιάζει μεγάλες βελτιώσεις και καινοτομίες σε σύγκριση με το σύστημα UNIX (που γνωρίζει την πρώτη του έκδοση την ίδια χρονιά, μετά απο 7 χρόνια επεξεργασίας στα BELL Laboratories). Το TRIPOS είναι γραμμένο σε BCPL αντιθέτως με το UNIX που στηρίζεται στην C. Και τα δύο συστήματα λειτουργούν τότε σε PDP11.

ΕΝΑ ΚΑΝΟΝΙΚΟ OS

Η ανακάλυψη του καινούργιου λειτουργικού συστήματος από την Metacomo (μια εταιρία που ιδρύθηκε στο Bristol και αργότερα μετακόμισε στην California), την στιγμή ακριβώς που αυτή η εταιρία, ειδικευμένη σε γλώσσες προγραμματισμού, assemblers κ.τ.λ., ήθελε να κατασκευάσει ένα στάνταρ λειτουργικό συστημα για τον ολοκαίνουργιο τότε, επεξεργαστή 68000.

ΤΟ TRIPOS ΓΙΝΕΤΑΙ AMIGADOS

Τον ίδιο καιρό η εταιρία Amiga Corporation έχει σαν σκοπό την κυκλοφορία ενός μηχανήματος "Full-Chip" στηριγμένο στον επεξεργαστή 68000, προορισμένο στην τελειοποίηση ενός εξομοιωτή πτήσης real time (O Jay Miner είναι ο "πατέρας" της αρχιτεκτονικής αυτού του μηχανήματος, που είναι αρκετά κοντινό με τις σημερινές εκδόσεις της Amiga).

Αντιμετωπίζοντας όμως πολλά προβλήματα με το δικό της multitasking λειτουργικό η Amiga Corporation το αντικαθιστά με το OS της Metacomo, το 1985.

Μέσα σε λιγότερο απο έναν χρόνο το TRIPOS μετονομάστηκε σε AmigaDOS και του έγιναν κάποιες μικρές μετατροπές για να είναι απόλυτα συμβατό με το καινούργιο μηχάνημα.

Η COMMODORE ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΟ ΠΑΝΩ ΧΕΡΙ

Τα πράγματα όμως για την Amiga corporation δεν είναι ρόδινα, αφού στο τέλος του 1985 βρίσκεται αντιμέτωπη με αρκετά οικονομικά προβλήματα. Σε αυτό το σημείο επεμβαίνει και για πρώτη φορά η Commodore (CBM), η οποία αγοράζει ολόκληρη την εταιρία Amiga corporation που δεν είναι σε θέση να το αρνηθεί (άλλο που δεν ήθελε άλλωστε!). Ετσι, η Commodore πια το 1986 βγάζει στην αγορά τον πρώτο υπολογιστή Amiga. Το πρώτο αυτό μοντέλο είχε ένα μεγάλο πλεο-

MIGA ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΧΡΟΝΟ

νέκτημα απο την άποψη του οτι διέθετε ένα πολύ αναπτυγμένο λειτουργικό (Ας σκεφτούμε οτι εκείνη την εποχή υπήρχε το MS-DOS 1.0 που δεν γνώριζε καν τα directories!!), που ήταν ο καρπός πάνω από δέκα χρόνια ερευνών. Αλλά η πολιτική που ακολουθεί η Commodore για αυτό το συγκεκριμένο, νέο υπολογιστή είναι λίγο θολή.

Αρχικά το μηχάνημα βρίσκεται με το ένα πόδι στα παιχνίδια και γενικότερα σε ότι έχει να κάνει με την διασκέδαση ενώ, από την άλλη μεριά μας δείχνει ένα ημιεπαγγελματικό πρόσωπο (επεξεργαστές κειμένου, Video ...), βασικά η Commodore προσπαθεί όσο πιο πολυ μπορεί να σταθεροποιήσει σε έναν απο αυτούς τους τομείς.



ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ

Ομως πολλές διαφωνίες και προστριβές που δημιουργούνται μέσα στην ομάδα της Amiga οδηγούν τα μέλη της σε μία αναγκαστική διάσπαση: Ο διεύθυντής του τμήματος ερευνών, ο Gerard Bucas, αφήνει την εταιρία στα τέλη του 1986 μαζί με ένα μέρος της αρχικής ομάδας και ιδρύει την GVP. Αυτή η εταιρία, που έχει σαν έδρα της την Πενσυλβανία, έχει σήμερα εξελιχτεί, και διαθέτει πάνω απο 50 άτομα που παράγουν περιφερειακά ποιότητας για την Amiga (σκληρούς δίσκους, επεκτάσεις μνήμης, controller SCSI, acceleration cards κ.α.). Η GVP ομως, τα ξαναβρήκε με την πάροδο του χρόνου με την "μαμά" Commodore και συνεργάζεται μαζί της σε πολλά θέματα. Πολλές από τις πλακέτες της A3000 είναι φτιαγμένα απο την GVP. Η αλήθεια είναι ότι η GVP είναι μια από τις πιο ενεργές εταιρείες γύρω από τον κόσμο της Amiga και παράγει πάντα πράγματα ποιότητας.

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ AMIGA

Αλλά ας ξαναγυρίσουμε στην διάσπαση που έλαβε χώρα στην Commodore και πιο συγκεκριμένα στην ομάδα της Amiga και ας δούμε ένα άλλο μέρος της ομάδας αυτής που αφήνει πάλι την αρχική της σύνθεση και πάει στο μέρος της Atari (Προς τους φανατικούς Amiga users: ΟΧΙ, δέν πρόκειται να σας δώσω τα ονόματα τους, ούτε τα λοιπά τους στοιχεία.). Αυτή η κίνηση έδωσε την δυνατότητα στην Atari να βγάλει τον 520ST μέσα σε μονάχα λίγους μήνες, ενώ δεν διέθετε καθόλου εμπειρία πάνω στο θέμα των Η/Υ. Οσοι έμειναν στην ομάδα της Amiga (ένας απο αυτούς ήταν και ο Jay Miner), συνέχισαν το έργο τους και έτσι το αρχικό μοντέλο της A1000 παραχωρεί την θέση του στην A500, πράγμα που σε πολλούς φάνηκε σαν μία στροφή στην ψυχαγωγία και τα παιχνίδια, ενώ μετά από αυτό έρχεται η A2000, να δώσει έναν αέρα περισσότερο επαγγελματικό (με 5 θύρες επέκτασης, Slot για CPU κ.α.) αν και η καρδιά των δύο τελευταίων μηχανημάτων είναι σχεδόν ίδια.

Από αυτήν την εποχή και μετά η Commodore μένει κάπως στάσιμη και δέν κυκλοφορεί τίποτα καινούργιο, εκτός από τα συστήματα 1.2 και 1.3 στα μέσα του 1989. Αφού λοιπόν περνάει μία αρκετά μεγάλη τέτοια στάσιμη περίοδος, η επόμενη κίνηση της Commodore ήταν στο SICOB 90, όπου ανακοίνωσε την καινούργια A3000. Από εκεί και πέρα τα πράγματα είναι πιστεύω γνωστά σε όλους. Εχουμε κάποια παραπλήσια μοντελα της A3000 όπως είναι η A3000T και μετά έχουμε να κάνουμε με τα πραγματικά καινούργια μοντέλα που είναι η A600, η A1200 και η A4000, που πιστεύω αποτελούν μία νέα γενειά για την οικογένεια των υπολογιστών Amiga. Κάπου ανάμεσα σε όλα αυτα βρίσκεται και το CDTV, που αποτελεί μία καινοτομία απο την πλευρά της Commodore αν και βασίζεται πολύ στο σύστημα της Amiga.

Τελειώνοντας αυτήν την αναφορά πάνω στην ιστορία της Amiga, που θα μπορούσε να πιάσει πολύ παραπάνω από ένα δισέλιδο αν μας το επέτρεπε ο χώρος, θα αναφέρω κάτι που έχει ζητηθεί και είναι ίσως απορία πολλών. Από πού προέρχεται το όνομα Amiga; Αν και προσπάθησα να βρώ μέσα απο πολλές πηγές την ετυμολογία του ονόματος αυτού, δεν κατάφερα τίποτα. Το πιό πιθανό είναι το όνομα αυτό να δόθηκε έτσι χωρίς κανένα ιδιαίτερο λόγο, αν και..... οι κακές γλώσσες λένε πως αυτό το όνομα δόθηκε σκόπιμα για να βρίσκετε με την αλφαβητική σειρά σε τηλεφωνικούς καταλόγους, λίγο πρίν απο το όνομα της Apple!!!!!

ΘΕΜΑ

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

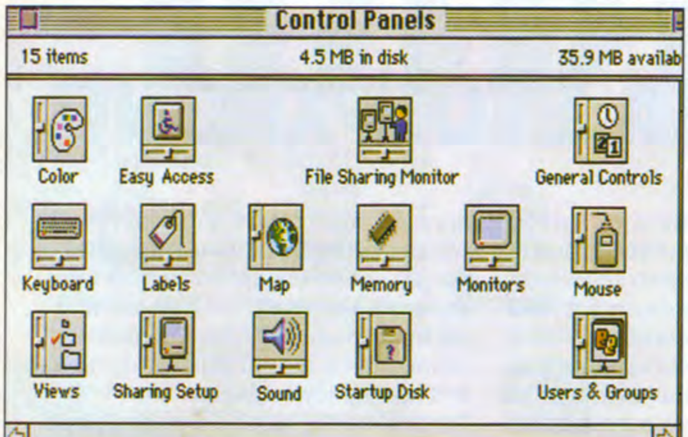
Μέρος Γ'





Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΩΝ

Αυτόν τον μήνα θα αναφερθούμε σε δύο λειτουργικά συστήματα που λειτουργούν σε γραφικό περιβάλλον, ένα σχετικά καινούργιο και ένα πολύ πιο παλιό. Μιλάμε για το OS/2 της IBM και για το System -όπως έχει επικρατήσει- της Apple και των Macintosh.



OS/2

Το OS/2 (Operating System / 2), είναι μια πρόταση για ένα δυνατότερο, ικανότερο και αποτελεσματικότερο λειτουργικό σύστημα που ήρθε στο φως μετά από την συνεργασία IBM και Microsoft, μέσα στο 1987. Το OS/2 απευθύνεται κυρίως σε μηχανήματα της κλάσεως των AT, έχοντας σαν κύριο σκοπό την αντικατάσταση του MS-DOS. Αν και το OS/2 προσφέρεται από πολλούς κατασκευαστές υπολογιστών, δεν έχει καταφέρει να φτάσει στο σημείο που ήλπιζαν οι δύο κατασκευάστριες εταιρείες του. Οι πρώτες εκδόσεις του OS/2 ήταν αρκετά "απλές" και χωρίς πολλές απαιτήσεις - πράγμα που δεν συμβαίνει με τις εκδόσεις 2.x του λειτουργικού. Τότε, ζητούσε έναν 286, ούτως ώστε να λειτουργήσει σε protected mode δίνοντας τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει άμεση πρόσβαση σε 16 MB μνήμης. Αυτό ίσχυε βέβαια και για τους 386SX, 386, 486SX και 486, δίνοντας σε όλα τα AT τη δυνατότητα για αρκετά καλό multi - tasking. Το OS/2 έχει πραγματικά πολλές δυνατότητες, οι οποίες όμως έχουν επισκιαστεί από φτωχή απόδοση, αργή λειτουργία και μεγάλες απαιτήσεις. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά, την τελευταία "μεγάλη" έκδοσή του, η οποία δεν είναι άλλη από την 2.0 (δεν θα δούμε τις βελτιώσεις της έκδοσης αυτής αφού δεν παρουσιάζουν καμιά σημαντική διαφορά όσον αφορά το χειρισμό). Κατ' αρχάς να πούμε ότι το OS/2 είναι τεράστιο κι απαιτητικό. Τι σημαίνει αυτό; Οτι το OS/2 για να εγκατασταθεί ολόκληρο στο δίσκο σας, απαιτεί πάνω από 30 Mbytes. Και αν δεν πτοείστε από αυτό, ας περάσουμε από τις απαιτήσεις του hardware, οι οποίες ΔΕΝ είναι αυτές που νομίζει τουλάχιστον η IBM. Γιατί; Γιατί ενώ η IBM (που τώρα πια έχει μείνει μόνη της στην ανάπτυξη του OS/2) ισχυρίζεται ότι το λειτουργικό τρέχει σε έναν 386SX με 4 MB μνήνη, αν δεν έχετε έναν 386DX/40 με 8 MB μνήμη δεν θα δείτε φως. Αλλά και πάλι σε ένα DX, το πρόγραμμα είναι απελπιστικά αργό. Θέλετε μια VGA, ένα mouse και τέλος πολύ κουράγιο.

Ομως, έχει και τα καλά του. Για παράδειγμα, είναι τελείως 32-bit λειτουργικό, πράγμα που σημαίνει ότι έχουμε ένα καλό multi-tasking. Εχουμε μία καλή παρουσίαση και ένα "χαριτωμένο" περιβάλλον βασισμένο σε αυτό των Windows και των Apple Macintosh, με κύριο χαρακτηριστικό τον Presentation Manager (πως λέμε Program Manager). Εχουμε (ευτυχώς) πάρα πολύ πετυχημένη διαχείρηση μνήμης. Και τέλος έχουμε καλή διαχείριση του δίσκου. Το τελευταίο φαίνεται από τους τρεις

τρόπους που μπορεί να μπει στο σκληρό σας. Τι εννοώ; Οπως έχετε καταλάβει, το OS/2 δεν είναι γραφικό περιβάλλον εργασίας όπως τα Windows, αλλά κανονικότατο λειτουργικό. Ετσι, όταν ανοίγετε τον υπολογιστή σας, πρέπει να φορτώσει αμέσως. Ομως, σας δίνει μία από τις επόμενες τρεις επιλογές:

α) Το Dual Boot, που σας δίνει τη δυνατότητα να έχετε DOS και OS/2 στον ίδιο σκληρό ή ακόμα και στο ίδιο partition του σκληρού.

β) Το High Performance File System, με ή χωρίς εκμετάλλευση ολόκληρου του δίσκου με πολύ καλή διαχείριση αρχείων.

γ) Τέλος, το Boot Manager, το οποίο πιάνει 1 MB από το χώρο του σκληρού και σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε πιο λειτουργικό από αυτά που έχετε εγκατεστημένα στο σύστημά σας θα χρησιμοποιήσετε, μέσα από ένα μενού που εμφανίζεται μόλις ανοίξετε το μηχάνημα.

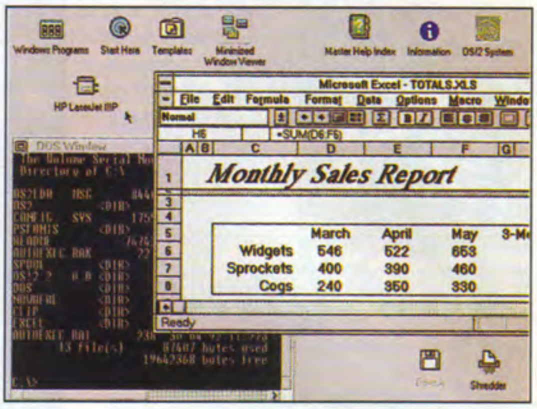
Υπάρχουν και άλλα πολλά που μπορούμε να πούμε για το OS/2, αλλά δυστυχώς δεν μας φτάνει ο χώρος, ούτε για ένα μέρος από αυτά. Ισως αν είχαμε άλλα 5-6 σελίδες κάτι να γινόταν...

Ομως μπορώ να σας δώσω μερικά γεγονότα, όπως επίσης και μερικούς υπολογισμούς που δείχνουν ότι το OS/2 δεν είναι ούτε μέχρι στιγμής πετυχημένο, αλλά ούτε και αναμένεται να ανέβει πολύ ψηλά - τουλάχιστον όχι με την σημερινή του μορφή και τις δυνατότητες.

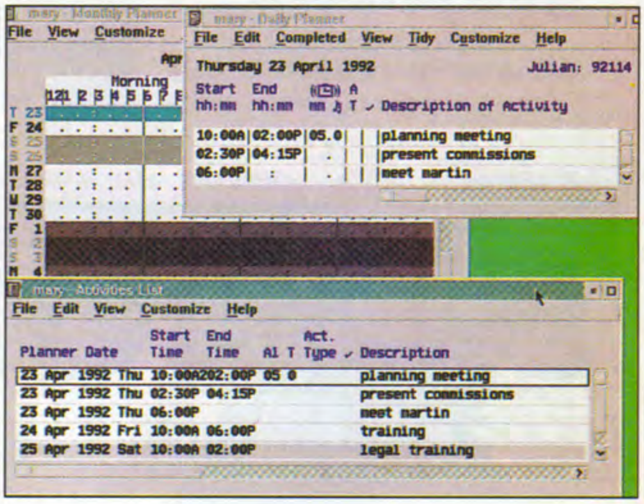
Λοιπόν, υπολογίζεται σύμφωνα με αναφορές από πωλήσεις, ότι το OS/2, μέσα σε 4 χρόνια παρουσίας του έχει πουλήσει 1.4 εκατομμύρια αντίτυπα, σε αντίθεση με τα Windows 3.0 (11 εκατομμύρια σε 2 χρόνια) και με το DOS που έχει πουλήσει 50 (!!!) εκατομμύρια αντίτυπα. Τέλος υπολογίζεται ότι μέχρι το 1997 θα έχουν πουληθεί 2.7 εκατομμύρια αντίτυπα του OS/2, ενώ τα Windows θα έχουν πουλήσει 50 εκατομμύρια και τα Windows NT (που δεν έχουν ακόμα εμφανιστεί - αμάν πια) θα έχουν πουλήσει γύρω στα 2 εκατομμύρια. Ας ελπίσουμε λοιπόν ότι αυτά θα αλλάξουν κάπως, μόνο και μόνο γιατί το OS/2 έχει πολλές δυνατότητες - μόνο που δεν το ξέρουν οι προγραμματιστές της IBM.

SYSTEM (Macintosh)

Και περνάμε σε ένα από τα πιο σημαντικά λειτουργικά που έχουν εμφανιστεί πάνω σε αυτόν τον πλανήτη. Μιλάμε όπως θα είδατε στον τίτλο για το System (όπως έχει επικρατήσει να λέγεται) της Apple. Το λειτουργικό αυτό, δεν μπορείτε να το δείτε σε άλλα μηχανήματα εκτός από Macintosh, όπως είναι φυσικό. Θα μιλήσουμε για την έκδοση 7.0, αν και αναμένεται από στιγμή σε στιγμή και η έκδοση 7.1 σε ελληνικά, αφού έχει κυκλοφορήσει στην Αμερική και βρίσκεται στο στάδιο της μετάφρασης. Τέλος πάντων, συνεχίζουμε.



Το System, υποστηρίζει multitasking μόνο με P.M.M.U. (Paged Memory Management Unit), το οποίο όμως εξαρτάται από το μέγεθος της μνήμης του συστήματος για το πόσα προγράμματα θα είναι ταυτόχρονα ανοιχτά. Εχει είδωλα - ένα πολύ καλό χαρακτηριστικό που κάνει το εξής: συνδέει ένα πρόγραμμα με ένα icon οπουδήποτε στην μπάρα του menu ή μέσα στο δίσκο, από όπου μπορείτε να το τρέξετε αυτόματα - όπου και να βρίσκεται. Επίσης, έχει πολύ καλή διαχείρηση fonts. Υποστηρίζει TrueType και Adobe Type One (όπως τα Windows - με τη διαφορά ότι τα Windows χρησιμοποιούν Adobe Type Manager). Ενα άλλο χαρακτηριστικό του είναι ότι υποστηρίζει program link, πράγμα που σημαίνει ότι αν έχετε για παράδειγμα ανοικτές δύο εφαρμογές που χρησιμοποιούν το ίδιο αρχείο για να παίρνουν δεδομένα, μόλις κάνετε μια αλλαγή στο αρχείο αυτό από τη μία εφαρμογή, τότε τα αντίκτυπά της φαίνονται αυτόματα και στην άλλη εφαρμογή. Επίσης υποστηρίζει virtual memory, η οποία αν και δεν είναι υποχρεωτική, ζητά - αν την χρησιμοποιήσετε - να είναι τρεις φορές όση η μνήμη του υπολογιστή, χώρος που καταλαμβάνεται στον σκληρό.



Επίσης το κυριότερο χαρακτηριστικό του είναι το ότι σαν λειτουργικό χρησιμοποιεί 32-bit addressing. Χρησιμοποιεί ram cache αν το θέλετε και επιτέλους γίνεται πολύ καλή διαχείριση του menu, αν υποθέσουμε ότι μπορείτε να δημιουργήσετε είδωλα τα οποία τα επιλέγετε μέσα από το μηλαράκι του menu, κάτι που σημαίνει ότι τα κυριότερα προγράμματά σας είναι μόνο ένα mouse click μακριά.

Τέλος, μία πολύ σημαντική αλλαγή είναι το ότι αποσύρθηκε ο επονομαζόμενος "μεταφορέας" που σας ανάγκαζε να φορτώνετε όλους τους drivers έναν-έναν κάθε φορά που ανοίγατε τον υπολογιστή. Αντί για αυτό, τώρα πια μπορείτε να "πετάξετε" ότι θέλετε μέσα σε ένα folder και να ξεκινήσει αυτόματα μαζί με τον υπολογιστή σας - κάτι ανάλογο με το AUTOEXEC.BAT των PCs.

Τώρα ας περάσουμε στα προβλήματα. Πολλοί έχουν πει ότι το System 7 έχει πολλά προβλήματα, κάτι που δεν είναι όμως σωστό. Το κυριότερο πρόβλημά του είναι ότι υπάρχει - ως κάποιο βαθμό - μια ασυμβατότητα με όσα προγράμματα χρησιμοποιούν 16-bit addressing, που όμως αν σβήσετε το 32-bit addressing μέσα από το folder των ρυθμίσεων, ίσως δεν συμβεί. Ενα άλλο πρόβλημα, είναι το ότι χρειάζεται οπωσδήποτε 4 MBytes μνήμης για να τρέξει. Τέλος, το finder είναι κάπως πιο αργό, αλλά δεν τρέχει τίποτα, αφού δεν είναι και τόσο σημαντική η καθυστέρηση. **Αυτά για τον τρέχοντα μήνα, από όπου και σας δίνω ραντεβού για τον επόμενο, όπου μάλλον θα τελειώσει και αυτή η "βόλτα" μας στον κόσμο των λειτουργικών.**

ROLE PLAYING GAMES

Ο ερχομός των Θεών και η εποχή των ταραχών έφερε φοβερές αλλαγές στο FORGOTTEN REALMS. Περιοχές νεκρής μαγείας και άγριας μαγείας εμφανίστηκαν.Οι κλάσεις των χαρακτήρων άλλαξαν, νέα ξόρκια δημιουργήθηκαν, οι αρχαίοι Θεοί πέθαναν ενώ νέοι ήρθαν. Ολα αυτά βρίσκονται στο Adventure.

ΤΟΥ **Γ. ΓΕΩΡΓΑ**



FORGOTTEN

Well met όπως λένε στο Realms δηλαδή καλώς ήρθατε στον κόσμο αυτό. Ελπίζω να έχετε καταλάβει αρκετά πράγματα για το AD&D. Από την εργασία του, που έκανε για εσάς ο κ. Νταμουλάκης.

Λοιπόν εγώ τώρα θα σας παρουσιάσω έναν φανταστικό κόσμο που μετά απο τόσα χρόνια τον δημιούργησε ο Ed greenwood. Μιλώ φυσικά για τον κόσμο του Forgotten Realms και αυτή την φορά μιλώ ειδικά για το Adventure. Οποιος διάβασε το Avatar trilogy θα είδε ότι έγιναν πολλά πράγματα είτε καταστροφικά, είτε καλά. Το βιβλίο αυτό (το Adventure) που γράφτηκε απο τον Jeff Grubb και τον Ed Greenwood μιλά για τις αλλαγές στις κλάσεις του παιχνιδιού όπως για παράδειγμα την αλλαγή του Ranger(=δασοφύλακας). Τώρα αυτή η αλλαγή χάνει την ειδίκευση του σε ενα όπλο αλλά πέρνει το χάρισμα να πολεμά με δύο όπλα π.χ. ένα ξίφος και ένα μικρό τσεκούρι,χάνει την δυνατότητα να χρησιμοποιεί μαγικά αντικείμενα που ανιχνεύουν την σκέψη του άλλου, αλλά μπορεί να διαλέξει έναν αντίπαλο που τον μισεί ιδιαίτερα, όπως τους βρυκόλακες. Επίσης χάνει την δυνατότητα να κάνει ξόρκια μάγου σε μεγάλο level αλλά κάνει ξόρκια δρηίδη από την plant, animal sphere of control. Φανταστείτε τι αλλαγές έχουν γίνει γιατί η κλάση του Ranger ήταν μόνο η αρχή. Αλλαγές έχουν υποστεί οι Chavaliers(=ιππότες) ,οι barbarians, οι μάγοι και άλλες κλάσεις. Στον πλανήτη αυτόν (Toril) όταν κατέβηκαν οι Θεοί και πολέμησαν μεταξύ τους για το ποιός θα επικρατήσει, εκεί που πεθαίναν γινόντουσαν μεγάλες εκρήξεις που αλλοίωναν την περιοχή. Μια τέτοια έκρηξη έγινε στην πόλη του Tantras όταν μονομάχησαν ο καλός Θεός Torm(=Θεός του καθήκοντος) με τον δαιμονικό Bane(=της τυρανίας) και οι δύο σκοτώθηκαν στην μάχη. Τότε έγινε μια έκρηξη και από τότε η περιοχή ειναι νεκρή απο μαγεία. Φυσικά δημιουργήθηκαν και άλλες περιοχές που λέγονται "wild magic areas" όπου εκεί μπερδεύονται τα ξόρκια. Το βιβλίο αυτο αναφέρει όσα νεα όπλα εφευρέθηκαν τον καίρο εκείνο χάρη σε μια σκόνη που ανακαλύφθηκε στο Kara-Tur(=κάτι σαν την Κίνα). Ηταν τα πρώτα μουσκέτα και οι κουμπού-



REALMS

ρες ή και τα κανόνια. Την εποχή εκείνη ήταν σπάνια και ακριβά αλλά δυνατά όπλα, που προκαλούσαν δέος σε ολους.

Φοβερές αλλαγές όμως γνώρισαν και οι κληρικοί των Realms. Ο κάθε ιερέας παίρνει τις κατάλληλες σφαίρες ανάλογα με τον Θεό που υπηρετεί και παίρνει και διάφορες νέες δυνατότητες, όπως για παράδειγμα οι ιερείς της Mystra της Θεάς της μαγείας που αναμφισβήτητα είναι η πιο δυνατή Θεότητα απο την πλευρά του καλού. Οι ιερείς της Mystra παίρνουν κάποιες σφαίρες που αναφέρει το βιβλίο μέσα ακόμα παίρνει ένα +2 bonus στα saving throws ενάντιον κάθε είδος ξορκιού. Επίσης μπορούν να κάνουν ξόρκια ακόμα και σε νεκρής μαγείας περιοχές. Μια φορά την ημέρα μπορούν να ανιχνεύουν μαγεία σαν το ξόρκι του players handbook και άλλες δυνατότητες που μπορείτε να διαβάσετε στο "Adventures". Λίγοι Θεοί όμως κράτησαν τους ιερείς τους απλούς όπως ήταν και πριν τον πόλεμο των Θεών. Ενας από αυτούς ήταν ο Tyr, ένας νέος σχετικά Θεός ο οποίος εκφράζει την δικαιοσύνη. Οπως είπα είναι νέος Θεός και τον πιστέυουν λίγοι ήρθε από το Gladseim την διάσταση των βόρειων Θεών (Odin, Thor, Hel, Loki κ.τ.λ.). Επίσης το βιβλίο εξηγεί το πως πρέπει να ντύνεται και να συμπεριφέρεται ο κάθε ιερέας του Θεού. Το βιβλίο αναφέρει για τους 3 κακούς νεκρούς Θεούς τον Bane, Bhall (Θεο των εγκλημάτων) και Myrkul (άρχοντα των νεκρών) που πεθάναν στο Avatar trilogy και εξήγει το πως παίρνουν ακόμα ξόρκια οι ιερείς τους εφόσον είναι νεκροί. Η απάντηση είναι η εξής: Ο Cyric που εκπροσωπεί όλα αυτά μαζί δίνει στους ιερείς την δύναμη αλλαγμένη ώσπου να καταλάβουν ότι οι Θεοί τους πέθαναν.

Το βιβλίο αυτο εξηγεί τις διαχωρίσεις των μάγων σε σχολές για το πως πρέπει να ντύνονται πως να συμπεριφέρονται και πως τους δέχονται οι διάφορες πόλεις στο Realms. Επίσης μέσα στο βιβλίο θα βρείτε νέα ξόρκια μάγων απο κάθε σχολή που ήρθαν στην επιφάνεια μετά τον πόλεμο. Θα βρείτε χάρτες και πληροφορίες για τα Heartlands του Realms όπως λέγονται οι κεντρικές περιοχές του. Εχει τους χάρτες των πιο σημαντικών πόλεων όπως της Suzail την πρωτεύουσα της Αυτοκρατορίας του Cormyr που βασιλεύει ο Azoun. Στους χάρτες θα βρείτε τις βασικές τοποθεσίες μιας πόλης, τους άρχοντές της, τους ιερείς, καθώς και τα έθιμα των κατοίκων της. Προς το τέλος του βιβλίου θα βρείτε και τις μυστικές εταιρείες των κρατών όπως των Harpers όπου είναι ένας σύνδεσμος Rangers, Druids, Bards και Thieves που θέλουν να διώξουν το κακό από την χώρα. Μέσα εξηγεί τους στόχους τους, που υπάρχουν βάσεις επιχειρήσεων και πως ένας χαρακτήρας μπορεί να μπει μέσα. Επίσης έχει την δαιμονική οργάνωση του Zhenthil keep ή black network και φυσικά τους κόκκινους μάγους του Thay που όσο δυνατοί είναι στην μαγεία, τόσο μαύρη είναι η καρδιά τους.

Τέλος στο βιβλίο αυτό θα βρείτε εκατοντάδες ονομασίες και είδη από θησαυρούς πετρών, τις χρήσεις τους σε καλαισθησιακούς ή μαγικούς σκοπούς και τις τιμές τους. Αν πραγματικά θέλετε να ξεκινήσετε να παίζετε στον φανταστικό κόσμο του Forgotten Realms τότε εκτός απο το Campain set επιβάλεται να έχετε και αυτό το βιβλίο που θα σας βοηθήσει και θα σας μαγέψει.

Τον επόμενο μήνα θα έχετε την παρουσίαση του πιο νέου επικού campain. Το campain των Κελτών που αναφέρεται στον κόσμο μας και εξηγεί το παραμύθενιο κόσμο του Avalon,του King Arthur και του Merlin.

Εως τότε καλό μήνα.

Αν έχετε κάποια απορία σχετικά με οτιδήποτε πάνω στα R.P.G. απευθυνθείτε στην διεύθηνση του USER (Σπάρτης 75 - Χαιδάρι). Οι απορίες σας θα απαντηθούν μέσα από τις στήλες του περιοδικού.

Στο μέλλον από την στήλη μας σας περιμένουν μερικές εκπλήξεις.



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜ



ΟΣ ΜΑΡΤΙΟΥ

Εδώ στο USER έχουμε έναν PC Philips PCD 100XT compatible, 8088/10MHz31/2 disk drive, AT Keyboard 101/102 keys, serial mouse, MS DOS 4.01 and DOS-Shell, MS WORKS 2.0.3 Και μιά και τον έχουμε και τον βαρεθήκαμε είπαμε να τον δώσουμε σε κάποιον από εσάς. Ετσι λοιπόν ακολουθείστε τη γνωστή διαδικασία και συμπληρώστε το κουπόνι, στείλτε το Σπάρτης 75 - Χαϊδάρι 126 61 Αθήνα, γράφοντας έξω απ' τον φάκελλο για το διαγωνισμό Μαρτίου.

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονοματεπώνυμο

Διεύθυνση Πόλη Τ.Κ.

Τηλέφωνο Ηλικία

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1) Ποιός είναι ο πρώτος επεξεργαστής της Intel μετά τον 8008..........

2) Πόση μνήμη αναγνωρίζει το DOS..........

3) Πόση χωρητικότητα είχε ο πρώτος σκληρός δίσκος..........

NET LOGIC

Προσέχει την AMIGA σας 15 μήνες

Stay cool

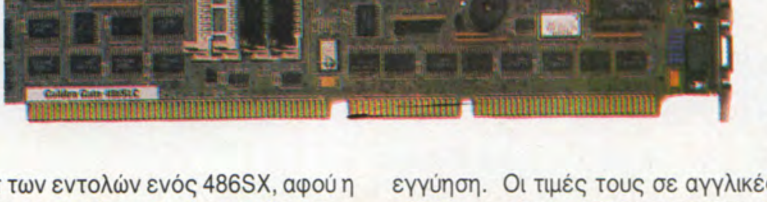
AMIGA USER

ΤΟΥ **Α. ΚΟΛΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ**

Αγαπητοί Amiga users, γειά σας. Οπως ίσως αρκετοί απο εσάς θα παρατηρήσατε ο κ. Νταμουλάκης έπαψε πιά να είναι ο συντάκτης αυτής της στήλης, αφού μοιραία ακολούθησε το κάλεσμα της μητέρας πατρίδας. Οι συντάκτες όμως, μπορεί να έρχονται και να φεύγουν, αλλά η Amiga παραμένει γράφοντας και αυτή την δική της ιστορία. Ετσι λοιπόν, κάθε μήνα αυτή η στήλη θα συνεχίσει να σας πληροφορεί για όλες τις νέες κυκλοφορίες υπολογιστών, περιφεριακών κ.α. που έχουν άμεση και έμμεση σχέση με την Amiga. Και μετά απο τους δύο τελευταίους μήνες, όπου η Commodore είχε φτάσει στο αποκορύφωμα της κυκλοφορώντας δύο καινούργιες Amiga (1200 - 4000), λογικό ήταν να υπάρξει μια περίοδο σχετικής ηρεμίας. Γι' αυτό τον λόγο και αυτόν τον μήνα θα ασχοληθούμε με αρκετά μικρά θέματα.

VORTEX GOLDEN GATE 486SLC Emulator

Η Vortex, εταιρία γνωστή για τα άπειρα περιφεριακά που έχει εκδόσει κατά καιρούς για το αγαπημένο μας μηχάνημα, έφτιαξε τώρα και έναν hardware(φυσικά) 80486 PC/AT emulator για τα μοντέλα 2000, 3000. Αυτός ο εξομοιωτής είναι σίγουρα κάτι καινούργιο αφού είναι ο μόνος, τόσο ισχυρός στο είδος του και για να είμαστε πιο σαφής αυτή η κάρτα που ονομάζεται Golden Gate εξομοιώνει έναν 80486 στα 25 MHz. Η κάρτα έχει πάνω της μία επέκταση μνήμης της τάξεως των 16MB και επίσης συμπεριλαμβάνει και έναν PC/AT IDE Hard disk controller, καθώς και έναν προαιρετικό floppy disk controller για HD floppy οδηγούς δίσκων των 2.88 MB. Η 486SLC CPU που διαθέτει πάνω της η κάρτα είναι συμβατή με το σετ των εντολών ενός 486SX, αφού η ίδια η κάρτα είναι 32 bit εσωτερικά και 16 bit εξωτερικά. Το ρολόι της όπως και προαναφέραμε χτυπά στα 25 MHz και κατά τα λεγόμενα της ίδιας της κατασκευάστριας εταιρίας η 486SLC CPU είναι περίπου 2.4 φορές γρηγορότερη από αυτή ενός 386SX στα 25 MHz. Η τιμή αυτής της κάρτας δέν είναι ακόμα γνωστή, αν και πρέπει να είναι αρκετά τσουχτερή, αν αναλογιστούμε τι κάνει.



A600/A1200 HARD DRIVES

Η εταιρία Trilogic ανακοίνωσε την κυκλοφορία μιας νέας σειράς απο σκληρούς δίσκους για τις A600 και A1200. Για την σύνδεσή τους οι σκληροί δίσκοι χρησημοποιούν την εσωτερική IDE θύρα των μηχανημάτων, και έτσι εφαρμόζουν εύκολα μέσα στην τυχερή Amiga, χωρίς πολύ κόπο και κυριότερα χωρίς να χάνεται η πολύτιμη εγγύηση της. Μιας και αναφέραμε την λεξη, όλα τα μοντέλα των σκληρών δίσκων έχουν μία 12μηνη εγγύηση. Οι τιμές τους σε αγγλικές λίρες κυμαίνονται 20Mb - 120 λίρες, 40Mb - 170 λίρες, 60Mb - 200 λίρες, 80Mb - 250 λίρες, 120Mb - 350 λίρες. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές είναι πολύ πιθανόν τα μοντέλα αυτα να έχουν έρθει και στην χώ-



ρα μας. Αλλα αφού εισβάλαμε στα χωράφια των σκληρών δίσκων,ας μπούμε στον κόπο να κάνουμε μία αναφορά και για έναν, ίσως λίγο ασυνήθιστο σκληρό, αφού είναι φτιαγμένος αποκλειστικά για το γνωστό μας CDTV της Commodore. Αυτό το καινούργιο HardDrive που έρχεται απο την εταιρία ZCL, ονομάζεται DATAPAC και έχει χωριτικότητα 65Mb. Το εξωτερικό του είναι φτιαγμένο απο ανθεκτικό πλαστικό σε μαύρο χρώμα, έτσι ώστε να ταιριάζει απόλυτα στην εμφάνιση με την όψη του CDTV. Μέσα στο μηχάνημα υπάρχει το τροφοδοτικό του ενσωματομένο, καθώς και ένας εσωτερικός ανεμιστήρας που το βοηθά να μένει κρύο (Βλέπε όνομα στήλης).

Οσο για την σύνδεση άλλων σκληρών που μπορεί να υπάρξουν στο μέλλον, δεν υφίσταται κανένα πρόβλημα αφού το DATAPAC διαθέτει ενα ζευγάρι SCSI ports που βοηθούν αφάνταστατο παραπάνω πρόβλημα. Η τιμή αυτού του πρωτοεμφανίσιμου δίσκου είναι στην Αγγλία 350 λίρες.

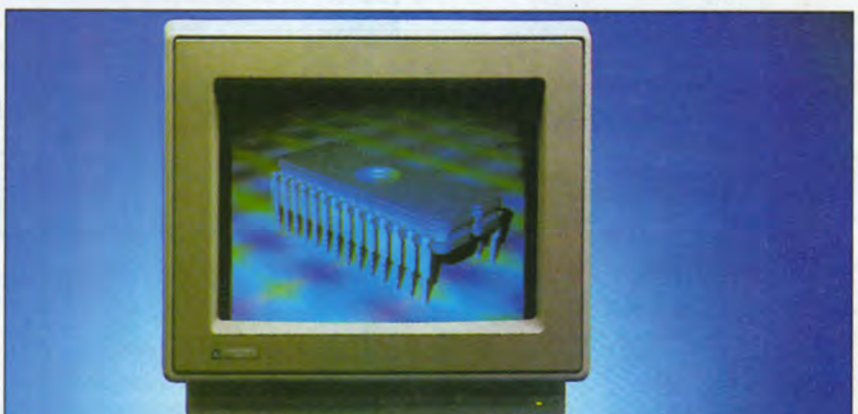
FUJITSU 3 1/2 OPTICAL DRIVE

Η Fujitsu Europe ανακοίνωσε την κατασκευή του πρώτου 3 1/2 οπτικού disk drive, που έχει ύψος μιας ίντσας!! Το καινούργιο αυτό drive ονομάζεται M2511 και υποστηρίζει τριών ειδών οπτικούς δίσκους: τους επαναγραφόμενους δίσκους, που επιτρέπουν στον χρήστη να διαβάσει και να γράψει πάνω τους ακριβώς όπως σε μία δισκέτα, τους OROM (Optical ROM), και τους PROM (Partial ROM). Το M2511 έχει πολύ μικρή κατανάλωση ρεύματος της τάξεως των 5V έτσι ώστε το μόνο που χρειάζεται για να λειτουργήσει είναι ένα απλό τροφοδοτικό. Η ταχύτητα αυτού του καινούργιου μικρού θαύματος είναι 3,600rmp (βλέπε 8. 3ms), ενώ μεταφέρει 1. 09Mb πληροφοριών το δευτερόλεπτο. Το drive είναι εφοδιασμένο με εναν SCSI-2 controller με τον οποίο σε συγχρονισμένο σύστημα η μετάβαση πληροφοριών ανεβαίνει στα 4Mb/sec. Εκτός αυτού ο οπτικός δίσκος περιλαμβάνει και έναν 256Kbyte data buffer. Η Fujitsu αισιοδοξεί οτι θα πουλήσει πάνω απο 100.000 κομμάτια μέσα στο έτος 1993. Το μόνο που έχουμε να ευχηθούμε εμείς είναι οι πιο πολλοί απο αυτούς να είναι Amiga users, έτσι για να έχουμε μία αναβάθμηση των υπολογιστών μας μια και τα CD έχουν εισβάλει για τα καλά στην αγορά των Η/Υ.

A500 RAM CARDS

Η Amitek εταιρία ειδικευμένη στα περιφεριακά για την Amiga, μόλις έβγαλε στην αγορά τις πρώτες αυθεντικές A600 PCMCIA RAM cards. Οι κάρτες αυτές που εφαρμόζουν στην θύρα που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της A600 και του τελευταίου μοντέλου A1200, δέν είναι τίποτα άλλο απο δύο επεκτάσεις μνήμεις διαφορετικού μεγέθους. Η πρώτη κάρτα έχει πάνω της 2Mb και κοστίζει στην Αγγλία 130 λίρες, ενώ η δεύτερη που έχει 4Mb fast RAM κάνει 180 λίρες. Για τους απαιτητικούς χρήστες που έχουν ανάγκη παραπάνω από 2 ή 4 Mb μνήμη, τίποτα δεν τους εμποδίζει να χρησιμοποιήσουν μία απλή επέκταση μνήμης απο αυτές που υπάρχουν ήδη στην A600 και εφαρμόζουν εσωτερικά, αφού κάρτες και cartridge συνεργάζονται με απόλυτη αρμονία. Αν οι τιμές αυτών των cartridge σας φανούν ίσως υψηλές, σκεφτείτε ότι η Amitek είναι η πρώτη εταιρία που τα διαθέτει επίσημα στο εμπόριο και έτσι έχει κατά κάποιον τρόπο το μονοπώλειο των τιμών. Αν οι κάρτες αυτές αρχίζουν να διατίθονται και απο άλλες πηγές, τότε σίγουρα η τιμή τους θα μειωθεί αισθητά. Ετσι είχαν τα πράγματα κυρίες και κύριοι Amiga users, αυτόν το μήνα, όπως τα κατέγραψαν οι ρεπόρτερ του μεγάλου περιοδικού. Θα είμαστε πάλι μαζί τον επόμενο μήνα για ένα ακόμα ραντεβού με την ενημέρωση.

Ως τότε μην πάψετε να ενδιαφέρεστε για την Amiga και συνεχίστε να στέλνετε γράμματα για όποια απορία σας προκύψει πάνω σε όλες τις νέες κυκλοφορίες που έχουν σαν επίκεντρό τους την Commodore.



Ο κόσμος του A>PROMPT



Αγαπητοί φίλοι, επανερχόμαστε αυτό το μήνα για μια ματιά στον χώρο των PC, στις εντολές του DOS και στα νέα. Ας ξεκινήσουμε με τις εντολές COMP και DISKCOMP, που αναλαμβάνουν να συγκρίνουν αρχεία και δισκέτες αντιστοίχως.

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

COMP

Συγκρίνει τα περιεχόμενα δύο αρχείων ή δύο set αρχείων.

COMP [data1] [data2] [/D] [/A] [/L] [/N=-number] [/C]
data1 Καθορίζει το path και το όνομα του πρώτου αρχείου (ή των πρώτων αρχείων) που θα συγκριθούν.
data2 Καθορίζει το path και το όνομα του δεύτερου αρχείου (ή των δεύτερων αρχείων) που θα συγκριθούν.
/D Εμφανίζει τις διαφορές σε δεκαδική μορφή. Είναι η default επιλογή.
/A Εμφανίζει τις διαφορές σε ASCII χαρακτήρες.
/L Εμφανίζει αριθμούς γραμμών για διαφορές.
/N=number Συγκρίνει μόνο τις πρώτες N γραμμές που ορίζετε από κάθε αρχείο.
/C Αψηφεί κεφαλαία ή πεζά γράμματα όταν συγκρίνει αρχεία.

Για να συγκρίνετε set αρχείων, χρησιμοποιήστε μπαλαντέρ (*,?) στις παραμέτρους data1 και data2.

Η εντολή αυτή σας βοηθά να συγκρίνετε τα περιεχόμενα δύο αρχείων, εμφανίζοντας όσες διαφορές βρει ανάλογα με τι επιλογές σας. Πρώτα, ελέγχει το μέγεθος των αρχείων. Αν βρει διαφορά σε αυτό, η σύγκριση τελειώνει. Αν δεν βρει διαφορά συνεχίζει την σύγκριση κανονικά. Αν βρει μια διαφορά όμως, εμφανίζει στην οθόνη τα στοιχεία που χρειάζονται για να σας δείξει που είναι και ποια είναι. Δηλαδή αν βρει μια διαφορά σε κάποια γραμμή, θα εμφανίσει το αριθμό της γραμμής, ποιός είναι ο χαρακτήρας στο πρώτο αρχείο και ποιος στο δεύτερο. Αν έχετε ενεργοποιήσει την επιλογή /A, θα δείξει και τον χαρακτήρα, αλλιώς θα δείξει μόνο τον ASCII κώδικά του.

DISKCOMP

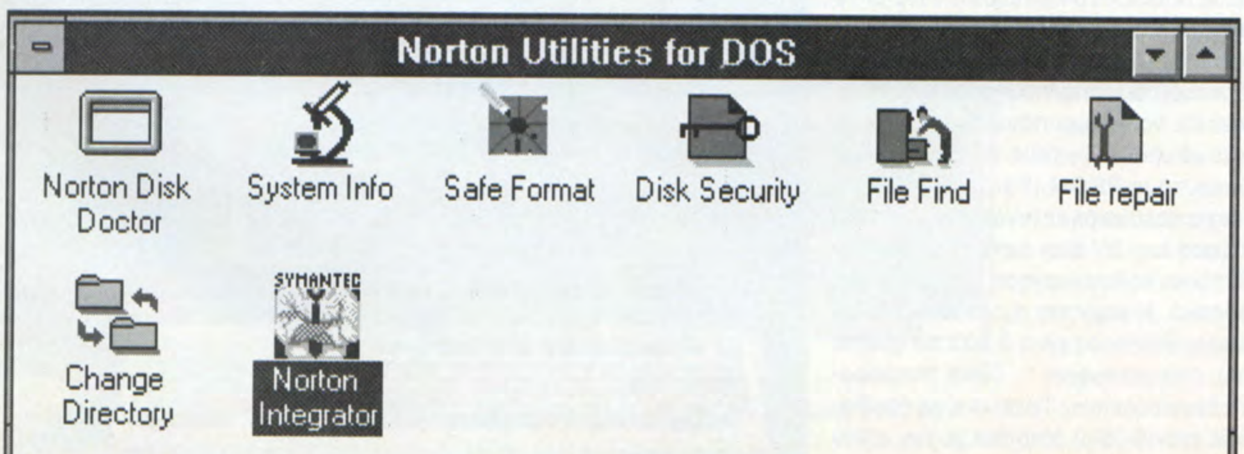
Συγκρίνει τα περιεχόμενα δύο δισκετών.

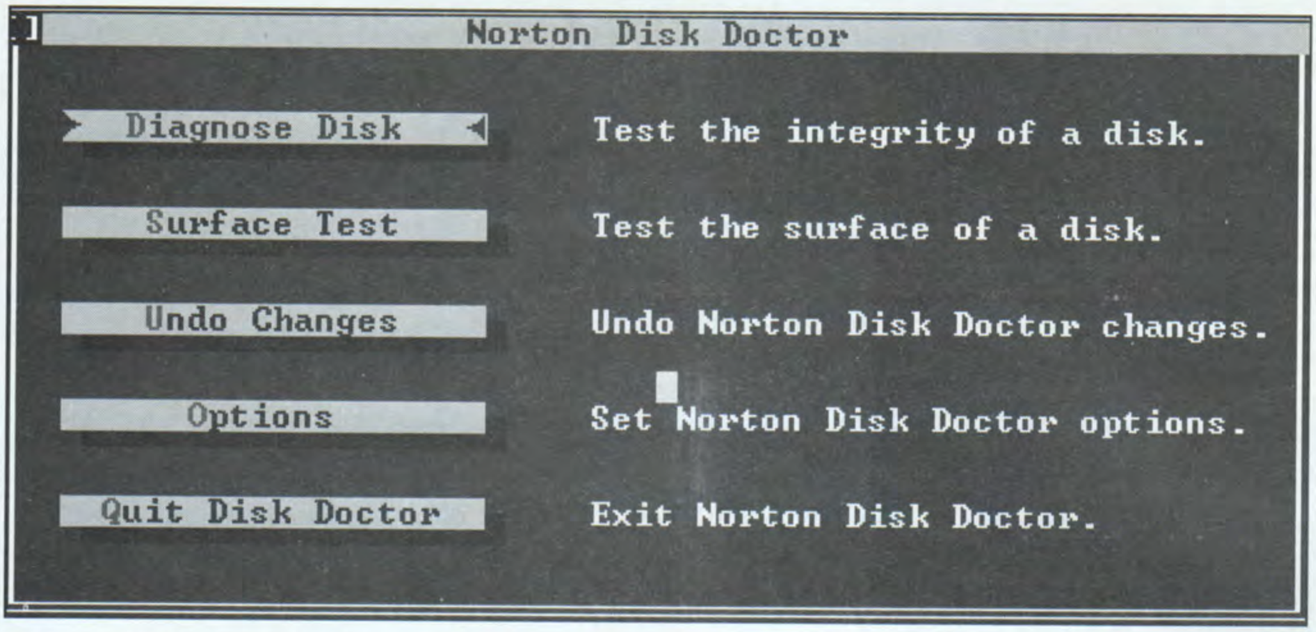
DISKCOMP [drive1: [drive2:]] [/1] [/8]
drive1: Το drive που περιέχει την πρώτη δισκέτα που θα συγκριθεί. drive2: Το drive που περιέχει την δεύτερη δισκέτα που θα συγκριθεί.
/1 Συγκρίνει μόνο την πρώτη πλευρά των δισκετών.
/8 Συγκρίνει μόνο τους 8 πρώτους sectors του κάθε track.

Η εντολή αυτή, κάνει ότι και η COMP, αλλά αυτή τη φορά για δισκέτες. Οταν αρχίσει να διαβάζει την πρώτη δισκέτα, αποθηκεύει τα περιεχόμενα προσωρινά στη μνήμη και μόλις του βάλετε την δεύτερη, αρχίζει να ελέγχει ένα-ένα τα tracks. Αν βρει κάποια διαφορά, εμφανίζει στην οθόνη την πλευρά και το track στο οποίο παρουσιάστηκε η διαφορά.

DASHBOARD FOR WINDOWS

Από την Hewlett-Packard, έρχεται ένα πρόγραμμα για Windows, που σας βοηθά να μετακινείστε από εφαρμογή σε εφαρμογή



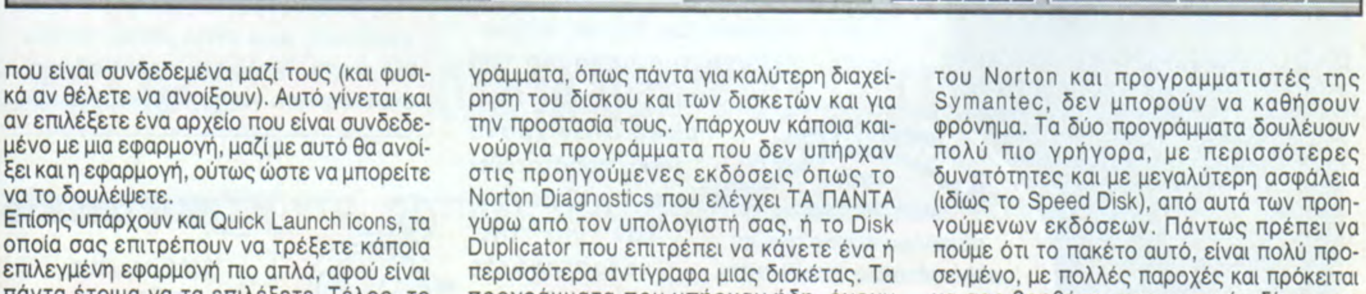


με το πάτημα ενός πλήκτρου. Το Dashboard, μπορεί να αντικαταστήσει το Program Manager και να δουλέψει ως shell, αλλά και πάλι στηρίζεται και συνεργάζεται με το Print Manager και το File Manager των Windows. Μία πολύ καλό χαρακτηριστικό του Dashboard, είναι το ότι παρέχει πολύ μεγαλύτερη ευκολία στο χειρισμό κειμένων. Με ένα απλό drag-and-drop, μπορείτε να μεταφέρετε ένα κείμενο στο κατάλληλο icon, με συνέπεια το κείμενο να εκτυπωθεί ή να σταλθεί με fax με τον ίδιο τρόπο που γίνεται στον Macintosh. Μπορείτε να φτιάξετε groups εφαρμογών, τα οποία εμφανίζονται στο παράθυρο του Dashboard και από εκεί και μετά, το μόνο πού έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το group και μόλις εμφανιστεί η λίστα με τις εφαρμογές που περιέχει να κάνετε ένα δεύτερο click και να τρέξετε την εφαρμογή σας. Οταν ανοίξετε μια εφαρμογή, μαζί με αυτήν ανοίγουν και τα αρχεία γραμμα που θα σας βοηθήσει αρκετά, ιδίως αν χρησιμοποιείτε Windows και δεν θέλετε να χάνετε το χρόνο σας πηδώντας από την μια εφαρμογή στην άλλη.

NORTON UTILITIES 7.0

Η έβδομη έκδοση των Norton Utilities είναι γεγονός!!! Η πολύ πετυχημένη αυτή σειρά πακέτων, έχει βοηθήσει όλους τους χρήστες του κόσμου, από την πρώτη μέρα που παρουσιάστηκε. Για την ιστορία, μπορούμε να πούμε ότι ο Peter Norton είναι ο άνθρωπος εκείνος που έφτιαξε το πρώτο πρόγραμμα που έκανε unerase. Μέχρι τότε αν έσβηνες κάποιο πρόγραμμα καλά να πάθεις. Ηταν για πάντα χαμένο. Και ξαφνικά ήρθε ο κύριος Norton και ανέτρεψε την ισορροπία του σύμπαντος με τα προγραμματάκια του.

Τέλος πάντων, ας ξαναγυρίσουμε στο θέμα. Τα Norton Utilities 7.0 περιέχουν 31(!!!) προ- και εύχρηστο. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα να προσθέσετε κάποια προγράμματα μέσα στο AUTOEXEC.BAT και να εκτελούνται κάθε φορά που θα κάνετε boot, όπως για παράδειγμα το Norton Disk Doctor, που θα ελέγχει τον σκληρό σας γρήγορα και αθόρυβα. Η μεγαλύτερη ίσως προσοχή δώθηκε από ότι φαίνεται σε τρία προγράμματα. Στο καινούργιο Norton Diagnostics και στα παλιά Norton Disk Doctor και Speed Disk. Το Norton Diagnostics, όπως είπαμε και στην αρχή, είναι ένα πολύ προσεγμένο πρόγραμμα, που αναλαμβάνει να ελέγξει τα πάντα γύρω από τον υπολογιστή σας από το chip της CPU, τη μνήμη, τους σκληρούς και τα floppies μέχρι το πληκτρολόγιο, τα πλήκτρα CAPS / NUM / SCROLL LOCK και το speaker, πραγματοποιώντας συνολικά 34(!!!) tests - καθόλου λίγα. Στην περίπτωση των Norton Disk Doctor και Speed Disk, θα μπορέσετε να δείτε ότι πραγματικά οι συνεργάτες



που είναι συνδεδεμένα μαζί τους (και φυσικά αν θέλετε να ανοίξουν). Αυτό γίνεται και αν επιλέξετε ένα αρχείο που είναι συνδεδεμένο με μια εφαρμογή, μαζί με αυτό θα ανοίξει και η εφαρμογή, ούτως ώστε να μπορείτε να το δουλέψετε.

Επίσης υπάρχουν και Quick Launch icons, τα οποία σας επιτρέπουν να τρέξετε κάποια επιλεγμένη εφαρμογή πιο απλά, αφού είναι πάντα έτοιμα να τα επιλέξετε. Τέλος, το πρόγραμμα σας πληροφορεί συνέχεια για το ποιές εφαρμογές είναι ανοιχτές στο desktop σας, όπως επίσης και για το πόσα resources ή πόση Κ μνήμης έχετε ακόμα διαθέσιμα, ή στοιχεία του configuration του συστήματος. Το Dashboard είναι ένα πολύ καλό πρόγράμματα, όπως πάντα για καλύτερη διαχείρηση του δίσκου και των δισκετών και για την προστασία τους. Υπάρχουν κάποια καινούργια προγράμματα που δεν υπήρχαν στις προηγούμενες εκδόσεις όπως το Norton Diagnostics που ελέγχει ΤΑ ΠΑΝΤΑ γύρω από τον υπολογιστή σας, ή το Disk Duplicator που επιτρέπει να κάνετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα μιας δισκέτας. Τα προγράμματα που υπήρχαν ήδη, έχουν βέβαια βελτιωθεί και έχουν ενα interface κάπως καλύτερο από αυτό της προηγούμενης έκδοσης και πιο κοντινό προς αυτό το Windows. Για την ακρίβεια το interface, είναι ίδιο με αυτό που υπήρχε και στο Norton Desktop for DOS, ένα interface πολύ φιλικό του Norton και προγραμματιστές της Symantec, δεν μπορούν να καθήσουν φρόνημα. Τα δύο προγράμματα δουλεύουν πολύ πιο γρήγορα, με περισσότερες δυνατότητες και με μεγαλύτερη ασφάλεια (ιδίως το Speed Disk), από αυτά των προηγούμενων εκδόσεων. Πάντως πρέπει να πούμε ότι το πακέτο αυτό, είναι πολύ προσεγμένο, με πολλές παροχές και πρόκειται να σας βοηθήσει πραγματικά, ιδίως στις δύσκολες στιγμές των "κατά λάθος" format και όλων των ανάλογων. Ο Peter Norton επέστρεψε σχετικά γρήγορα μετά από την εμφάνιση του Norton Desktop for DOS 1.0 και Norton Desktop for Windows 2.0, αλλά έχει πάλι να μας παρουσιάσει κάτι δυνατό.

COIN-OPS
ΚΑΤΑΘΕΣΗ ΣΕ ΚΕΡΜΑΤΑ

ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**





TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

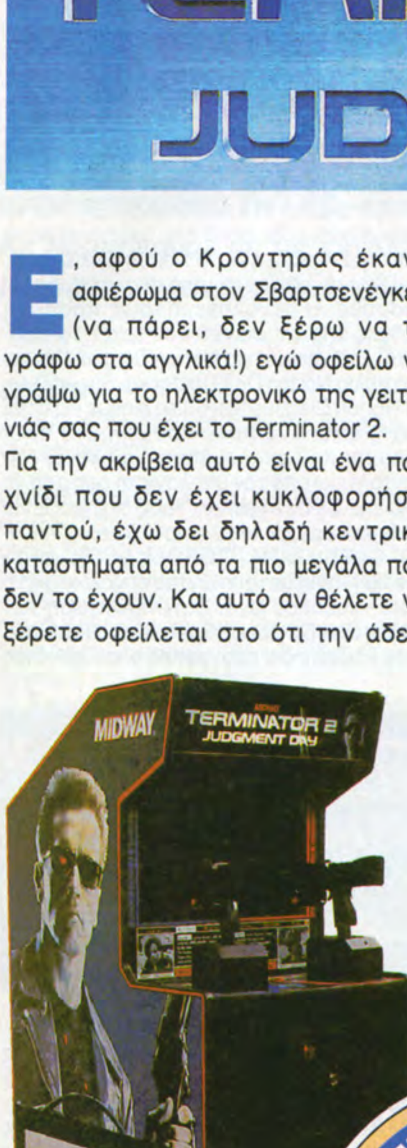
Ε, αφού ο Κροντηράς έκανε αφιέρωμα στον Σβαρτσενέγκερ (να πάρει, δεν ξέρω να το γράφω στα αγγλικά!) εγώ οφείλω να γράψω για το ηλεκτρονικό της γειτονιάς σας που έχει το Terminator 2.

Για την ακρίβεια αυτό είναι ένα παιχνίδι που δεν έχει κυκλοφορήσει παντού, έχω δει δηλαδή κεντρικά καταστήματα από τα πιο μεγάλα που δεν το έχουν. Και αυτό αν θέλετε να ξέρετε οφείλεται στο ότι την άδεια για την κυκλοφορία του δεν την πήρε κάποια πολύ μεγάλη εταιρία όπως η SEGA, η Atari, η CAPCOM ή η TAITO αλλά η άγνωστη Midway.

Το αποτέλσμα είναι ένα παιχνίδι στο κλασικό πλέον στυλ του Operation Wolf όπου στήνεστε μπροστά από την οθόνη με το UZI σας και καθαρίζετε όποιον εμφανιστεί. Για τη ακρίβεια τα όπλα που χειρίζεστε ονομάζονται Endo Battle Rifles και τα παιδιά που έφτιαξαν την κονσόλα τα κατασκεύασαν σαν ακριβή αντίγραφα εκείνων του έργου. Ολόκληρα κομμάτια από το έργο έχουν περάσει μέσα στην κονσόλα καθώς και ψηφιοποιημένες φωνές με νέες τεχνικές της Midway. Αλλά η σχέση του σεναρίου με το coin-op είναι υπερβολικά χαλαρή.

Ετσι ξεκινάτε να αντιμετωπίζετε τις μηχανές στο μέλλον, μετά διεισδύετε στα αρχηγεία του Skynet, παίρνετε τον έλεγχο της μηχανής του χρόνου, στέλνετε τους ήρωες στον χρόνο τους, προστατεύετε την Sarah και τον γιό της, καταστρέφετε τα εργαστήρια της Cyberdyne και στην τελική αναμέτρηση διαλύετε τον Τ-1000. Ουφ, έχυσα πολύ μεταλλο για να το τερματίσω αλλά πραγματικά άξιζε το κάθε πενηντάρικο καθώς τα γραφικά ήταν εξωπραγματικά.

Το gameplay βέβαια ήταν μονότονο παρά τις αρκετές πίστες του και την φανταστική δυσκολία του από ένα σημείο και μετά και μάλλον θα το βαρεθείτε γρήγορα. Πάντως αν σκοπεύετε να παίξετε κάτι διπλό είναι από τις καλύτερες πρώτες σας επιλογές.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Βρείτε έναν βετεράνο, αιμοβόρο συμπαίκτη με πολύ μέταλλο. ΜΗΝ ΠΕΡΙΓΡΑΨΕΤΕ ΣΤΗΝ ΜΗΤΕΡΑ ΣΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΠΑΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΕΚΤΟΣ ΚΙ ΑΝ ΤΗΣ ΑΡΕΣΕ ΤΟ ΕΡΓΟ.

ΓΕΝΙΚΑ

Τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Η αίσθηση του πολυβόλου αρκετά καλή και η δυσκολία του μεγάλη.
Αφού όμως θα έχετε παίξει μιαδυό φορές θα το βαρεθείτε. Η συμβουλή μου είναι απλή: παίξτε μία φορά, διπλό και προσπαθήστε οπωσδήποτε να το τελειώσετε.

αντοχή στο χρόνο **82%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλά ρε μάνα, μη βαράς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΓΕΝΙΚΑ	79



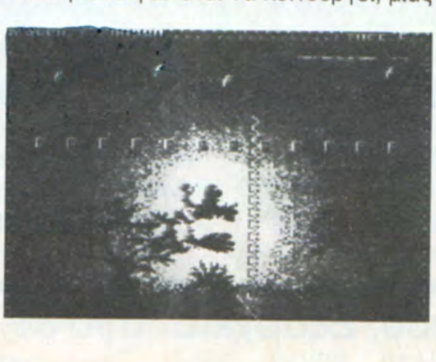
ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ

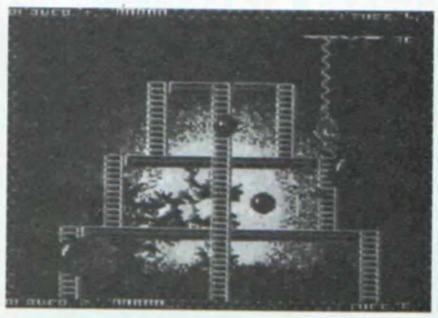
Η αφορμή για το άρθρο αυτού του μήνα, ήταν τα γράμματα σας, μέσα από τα οποία ζητούσατε απεγνωσμένα μια απάντηση σχετικά με την εμφάνιση ή όχι του STREET FIGHTER 2 στα CPC. Αυτό λοιπόν μου έδωσε την ιδέα να γράψω ένα άρθρο για την θέση την οποία κατέχει ο AMSTRAD CPC στην αγορά προγραμμάτων τη στιγμή αυτή. Ολοι λοιπόν θα ξέρετε ότι πολλές εταιρίες έχουν πάψει πλέον να υποστηρίζουν το μηχάνημά μας και πολλές άλλες δεν έχουν ξεκαθαρίσει ακόμα την θέση τους.

ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**

Ετσι, ο CPC υποστηρίζεται σταθερά μόνο από εταιρίες παραγωγής budget software (που είναι καινούρια παιχνίδια ή επανεκδόσεις, σε χαμηλότερη τιμή), όπως είναι η CODE MASTERS, η HI TECH, η ALTERNATIVE κ.α. Σταθεροί επίσης υποστηρικτές των CPC είναι και κάποιες Γαλλικές εταιρίες όπως η LORICIELS και η TITUS, ενώ δυστυχώς, το μηχάνημα αποφάσισε να εγκαταλείψει και η UBI SOFT. Από τις Αγγλικές εταιρίες, ο CPC δεν υποστηρίζεται πλέον από την OCEAN και την VIRGIN, ενώ από τις πωλήσεις του LEMMINGS εξαρτάτε αν η PSYGNOSIS θα βγάλει και άλλο παιχνίδι για τους CPC. Στο πλευρό του CPC μένει επίσης και η GREMLIN, η οποία αποφάσισε να κυκλοφορήσει το NIGEL MANSELL GP για τους CPC ενώ η PALACE και η US GOLD μένουν πιστές στην παράδοση που τις θέλει στο πλευρό του AMSTRAD CPC. Τέλος, είναι η τάση της εποχής να κυκλοφορούν παιχνίδια φτιαγμένα από απλούς users.

Και η ιδέα φαίνεται να λειτουργεί, μιας





και πολλοί είναι αυτή που ακολουθούν τα βήματα του προγραμματιστή του ZAP'T'-BALLS Elmar Krieger, ο οποίος δουλεύει για την TITUS και έχει ήδη φτιάξει το SUPER CAULDRON και το PREHISTORIK 2 (για την τελειοποίηση του οποίου έβαλα και εγώ το χεράκι μου...), ενώ αυτή τη στιγμή φτιάχνει μια "special" έκδοση του τελευταίου, η οποία θα είναι και το καλύτερο παιχνίδι που έχει φτιαχτεί ποτέ για τον PLUS !!! O CPC λοιπόν δεν αντιμετωπίζει ακόμα προβλήματα software. Υπάρχουν πάνω από 2000000 CPC users στην Ευρώπη και είναι ένας αριθμός που δεν αφήνει αδιάφορες τις εταιρίες.

"Γιατί τότε μερικές τον εγκαταλείπουν" μπορεί να ρωτήσετε. Η απάντηση είναι πως δεν υπάρχουν προγραμματιστές, όσο περίεργο και να σας φαίνεται. Πάντος από προγράμματα άλλο τίποτα. Και μάλιστα ποιός θα μπορούσε να έχει παράπονο όταν υπάρχουν τέτοια παιχνίδια (όπως αυτό πιο κάτω) που διατείθενται σαν public domain;

PUBLIC DOMAIN

ZAP'T'BALLS (the unadvanced edition)

Οταν το 1990 ΜΧ εμφανίστηκαν τα μοντέλα CPC PLUS, ένας από τους πρώτους που αγόρασαν το νέο μηχάνημα ήταν και ο DR MORLOCK, ένας τρελός επιστήμονας. Αυτός αγαπούσε τόσο πολύ τον υπολογιστή του και ήταν πολύ δυσαρεστημένος με την άσχημη θέση του CPC PLUS στην αγορά.

Ετσι αποφάσισε να χρησιμοποιήσει τις σατανικές του δυνάμεις για να καταστρέψει τους άλλους υπολογιστές. Μεταμορφώθηκε σε byte-sequence και αντιγράφτηκε μέσα στους registers του καινούργιου asic τσιπ... Μια ολική καταστροφή των υπολογιστών θα ήταν το αποτέλεσμα... Και όλοι οι παλιοί CPC θα πέθαιναν επίσης. Υπήρχε η άμεση ανάγκη ενός ήρωα...ή δυο.

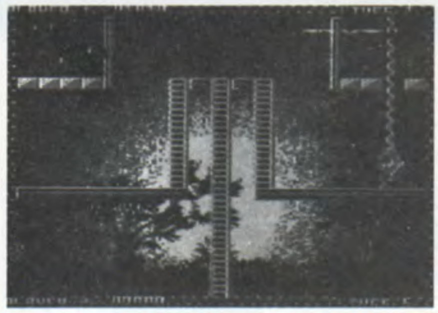
Αυτή είναι και η αποστολή των δύο φίλων RAMSES και COLUMBUS. Γεννήθηκαν το 1984 σε ένα παλιό ετοιμόρροπο CPC και άφησαν την ασφάλεια του σπιτιού τους για να αντιμετωπίσουν τον MORLOCK. Κρύφτηκαν με τη μορφή ιών μέσα σε ένα cartridge και τελικά κατάφεραν να φτάσουν στις μονάδες επεξεργασίας του CPC PLUS. Δυστυχώς όμως τους ανακάληψαν. Ο MORLOCK ενεργοποίησε την τροφοδοσία και ξαφνικά οι ήρωες μας πεγιδεύτηκαν μέσα στο cartridge. Αυτή θα είναι και η αρχή μιας επίπονης και χρονοβόρας μάχης ενάντια στα hardware sprites του CPC PLUS. Μια μάχη στην οποία καλείστε να πάρετε μέρος και εσείς, βοηθόντας τους δύο μικρούς φίλους να σώσουν των κόσμο των υπολογιστών.

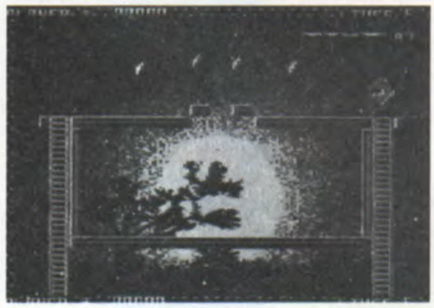
Κάτι δεν σας θυμίζουν όλα αυτά; Ολοι θα θυμάστε το παιχνίδι που παρουσιάστηκε στο τεύχος 30 και πραγματικά εξέπληξε τους πάντες. Καιρός θα ήταν λοιπόν να γνωρίσετε και τον πρόγονό, τον οποίον ο προγραμματιστής μόλις πρόσφατα αποφάσισε να να δώσει ελεύθερα στο κοινό μέσω Public domain.

Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως το PANG και υστερεί σε σχέση με την βελτιωμένη έκδοση στο οτι υπάρχουν μόνο 30 πίστες και ότι τα sprites είναι λίγο πιο αργά στην κίνηση. Το gameplay είναι υπέροχο, καθώς είναι και αρκετά δύσκολο ώστε να σας κρατήσει για πολύ στην οθόνη σας.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά και ο ήχος προσφέρει μια άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Παίζεται και διπλό και μιας και είναι το καλύτερο Public domain παιχνίδι που κυκλοφορεί, δεν θα έπρεπε να λείπει από τη συλλογή σας.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ : 95





Τέλος θα έπρεπε να κάνω και μια αναφορά για την νέα στήλη του περιοδικού, στην οποία θα μπορείτε και εσείς, οι αρχάριοι AMSTRAD USERS να λύσετε τις απορίες σας. Αλήθεια, μέχρι τώρα δεν μου είπατε αν σας αρέσει η καινούργια μορφή της στήλης των 8 BIT. Τι θα λέγατε να στέλνατε και κανένα γράμμα που και που;

UFOΛΟΓΙΑΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Φίλοι και φίλες της επιστημονικής φαντασίας και έρευνας, όπως σας είχα υποσχεθεί τον προηγούμενο μήνα θα συνεχίσουμε και για αυτό το τεύχος την έρευνα μας στο θέμα των εμφανίσεων ΑΤΙΑ στην Γη, μόνο που θα επεκταθούμε σε παγκόσμιο επίπεδο.

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**



Αρχικά σας δίνω ορισμένα στατιστικά στοιχεία από έρευνα που διοργανώθηκε από το περιοδικό OMNI σχετικά με τις εμπειρίες των ανθρώπων με ΑΤΙΑ.Σύμφωνα με αυτή την έρευνα στην οποία έλαβαν μέρος 450 αναγνώστες το 75% είχαν οπτική επαφή με ΑΤΙΑ. Ενα 42% υποστήριξαν ότι απήχθησαν από ΑΤΙΑ ενώ ένα 33% από αυτούς υποστήριξαν ότι μετά την "απαγωγή" τους είχαν σημάδια κακώσεων (πληγές) σε όλο τους το σώμα. Κάποια άλλα στοιχεία που βγήκαν από την έρευνα ήταν ότι το 39% των ανθρώπων που είχαν επαφή με ΑΤΙΑ φοβόνταν μετά από αυτή την επαφή μια συγκεκριμένη τοποθεσία, χωρίς να μπορούν να εξηγήσουν αυτό το φόβο τους.

Παράλληλα, 31% ανέφεραν ότι μεταφέρθηκαν σε άλλο τόπο από εκείνο που βρίσκονταν την στιγμή της επαφής τους με τα UFO και τέλος ένα 41% από αυτούς υποστήριξαν ότι μετά την επαφή τους είχαν επαναλαμβανόμενα όνειρα που είχαν σχέση με ΑΤΙΑ. Ενα εύλογο ερώτημα που μπορεί να έρθει στον ερευνητή σχετικό με τα ΑΤΙΑ είναι αν οι εξωγήινοι αντιμετωπίζουν πρόβλημα με τις περιβαλλοντικές συνθήκες του πλανήτη μας.

Η απάντηση, που είναι καταφατική, ήρθε μετά από άλλη μια έρευνα που βασίστηκε σε πολλές μαρτυρίες. Ενας βοηθός σερίφη το 1968 ανέφερε ότι ανέπνεαν με δυσκολία και για να μιλήσουν έπρεπε να εισπνεύσουν βαθιά.Το 1966 μια οικογένεια ανέφερε ότι ο εξωγήινος με τον οποίο ήρθαν σε επαφή ανέπνεε με δυσκολία βγάζοντας ένα ρόγχο όπως οι ασθαματικοί και δεν μπορούσε να κρατήσει τα μάτια του ανοιχτά για πολλή ώρα. Το 1967 άλλη μια οικογένεια ήρθε σε επαφή με ΑΤΙΑ και οι επιβάτες τους όταν κατέβηκαν ήταν ζαλισμένοι και περπατούσαν τρικλίζοντας. Φαίνεται ότι το πρόβλημα του αλκοολισμού υπάρχει



ινων με αναπνευστικές συσκευές οι οποίες τραβήχτηκαν στην Αγγλία το 1964 και στις Αλπεις το 1952. Θυμηθείτε στο προηγούμενο τεύχος τα παράδοξα φαινόμενα που σχετίζονταν πάντα με το μπλε χρώμα. Αυτή τη φορά θα δούμε τέτοια φαινόμενα που σχετίζονται με κάποιο όνομα. Το επιβατηγό αεροπλάνο Shorts 330-200 της Ολυμπιακής αεροπορίας εξαφανίστηκε κοντά στην Σάμο στις 2 Αυγούστου 1989.

Αργότερα τα συντρίμια του βρέθηκαν στο ψηλότερο βουνό της Σάμου. Το όνομα αυτού του αεροπλάνου ήταν "Νήσος Μήλος" και ήταν η πρώτη πτώση επιβατηγού μετά από 13 χρόνια. Το αεροπλάνο που είχε χαθεί 13 χρόνια πριν αυτό το περιστατικό ονομαζόταν επίσης "Νήσος Μήλος" και έπεσε στην Κοζάνη στις 23 Νοεμβρίου 1976. Στις 4 Νοεμβρίου 1989 το πολεμικό πλοίο "Λίνδος" έπαθε βλάβη στις μηχανές κοντά στο νησί Μήλος. Ταυτόχρονα σχεδόν ο πλοίαρχος ενός άλλου πλοίου είδε την πτώση ενός αεροπλάνου λίγα μίλια μακρύτερα. Κανένα αεροπλάνο όμως δεν είχε συντριβεί! Και τα παράδοξα συνεχίζονται. 3 Chessna με προορισμό το Κάϊρο συνετρίβησαν κοντά στην Μήλο στις 29 Μαίου 1980.

Μια εβδομάδα αργότερα στις 6 Ιουνίου,ένα αεροσκάφος της Πολεμικής αεροπορίας συνετρίβει στην θάλασσα κοντά στην Μήλο. Στις 5 Φεβρουαρίου 1991 ένα C-130 Ηρακλής πέφτει με 63 επιβάτες στο νησί της Μήλου. Τέλος στις 26 Ιουλίου ένα ελικόπτερο πέφτει σε ένα ξερονήσι κοντά στην Σάμο το οποίο ονομαζόταν "Ανθρωποφάγος". Περίεργο έτσι; Το τρανότερο παράδειγμα εξαφάνισης αεροπλάνου, ή μάλλον, αεροπλάνων έχει συμβεί στις 5 Δεκεμβρίου, που αλλού, στο επονομαζόμενο "Τρίγωνο των Βερμούδων". Την ημέρα αυτή, 5 βομβαρδιστικά TBM Avenger απογειώθηκαν από την αεροπορική βάση Φορτ Λότερντεηλ, κοντά στο Μαϊάμι, με σκοπό την πραγματοποίηση μιας άσκησης ρουτίνας στην περιοχή. Ο αρχηγός της "Πτήσης 19" ύστερα από 2 ώρες ανέφερε βλάβη και στις 2 πυξίδες του αεροσκάφους του ενώ για τις επόμενες ώρες δεν μπορούσε να τοποθετήσει το ακριβές σημείο στο οποίο βρισκόταν η μοίρα του.

Στην συνέχεια τα αεροπλάνα εξαφανίστηκαν χωρίς να αφήσουν ίχνη, ενώ ένα από τα δύο υδροπλάνα που απογειώθηκαν για να εντοπίσουν την μοίρα εξεράγη στον αέρα χωρίς κανένα αίτιο. Από τότε μέχρι σήμερα στην εκεί περιοχή, έχουν εξαφανιστεί πάνω από 100 πλοία και αεροπλάνα χωρίς να έχει βρεθεί ποτέ ίχνος τους.

Το χαρακτηριστικό σημείο στην αναφορά μας σε αυτό το γεγονός είναι ότι ενώ έχουν γίνει επίσημες έρευνες από ειδικούς όλα αυτά τα χρόνια ειδικά για την "πτήση 19" όλες τελειώνουν με τον χαρακτηρισμό αυτού του φαινομένου ως "Ανεξήγητο". Και ερχόμαστε στο σημείο που παρουσιάζει το σημαντικότερο ενδιαφέρον σε αυτή την μικρή έρευνά μας για τα ΑΤΙΑ. Ποιός ο λόγος να ασχολούμαστε με τέτοιες έρευνες από την στιγμή που γνωρίζουμε ότι οι επίσημοι ερευνητές - συνήθως της Αεροπορίας- συγκαλύπτουν τα γεγονότα;

Το ακόλουθο περιστατικό θα σας διαφωτίσει... Υστερα από μια πτώση ενός ΑΤΙΑ στις 6 Ιουλίου 1947, και ενώ αρχικά οι υπεύθυνοι δήλωσαν ότι είχαν στην κατοχή τους συντρίμμια από το σκάφος, ανακοινώθηκε ότι τα συντρίμμια ανήκαν σε μετεωρολογικό μπαλόνι. Οι αυτόπτες μάρτυρες της πτώσης δέχτηκαν απειλές κατά της οικογένειάς τους αν μιλούσαν για το συμβάν και το όλο θέμα δεν ξαναείδε την δημοσιότητα. Η δεύτερη απόδειξη για την συγκάλυψη ανάλογων γεγονότων ήταν η απόφαση της Αμερικανικής κυβέρνησης να δώσει στην δημοσιότητα ένα πλήθος απόρρητων εγγράφων σχετικών με εμφανίσεις ΑΤΙΑ.

Ετσι αναρωτιέται ο καθένας: Πόσα ακόμα "απόρρητα έγγραφα" δεν έχουν δει το φως της δημοσιότητας; Και πότε θα το δουν; Τα συμπεράσματα ανήκουν στον καθένα από εμάς...

και σε άλλα αστρικά συστήματα! Μια ιδιαίτερη όμως επαφή έγινε το 1969, όταν ο οδηγός ενός αυτοκινήτου σταμάτησε καθώς ο δρόμος ήταν μπλοκαρισμένος από έναν ιπτάμενο δίσκο.Ο επιβάτης του, του ζήτησε να τον πάει στην επόμενη πόλη. Ο εξωγήινος είχε πρόβλημα αναπνοής και τρίκλιζε συνεχώς. Τέλος θα πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν και φωτογραφίες εξωγή-



BIG

Δύο είναι τα φαινόμενα του μήνα, που ουσιαστικά είναι οι όψεις του ίδιου νομίσματος. Από τη μία γράφουν συνεχώς νέοι αναγνώστες, από την άλλη στη συντριπτική τους πλειοψηφία αναφέρουν οτι παρακολουθούν από καιρό τη στήλη αλλά διστάζουν να γράψουν γιατί φοβούνται μήπως κάνουν λάθος! Μα, τί είδους λογική είναι αυτή; Αν δεν γράψετε, πώς θα διαπιστώσετε αν είστε σωστοί ή όχι; Κι αν κάνετε λάθος τί έγινε; Θα σας κόψει κανείς το κεφάλι; Δείξτε αυτοπεποίθηση και κάντε μου τη χάρη να στρωθείτε στο γράψιμο! Οι Big Troublers δεν είναι κότες!

Μ'αυτά και μ'αυτά όμως φεύγω κάθε φορά από το κυρίως θέμα μου που είναι, φυσικά, τα προβλήματά μας. Φαίνεται λοιπόν τελικά οτι είστε όλοι σας αστυνομικά δαιμόνια, αφού σε εκπληκτικό ποσοστό απαντήσατε σωστά στο πρόβλημα του τεύχους 32. Για όσους δεν τα κατάφεραν ή δεν μπήκαν στον κόπο να το σκεφτούν, η απάντηση είναι οτι ο δολοφόνος είναι ο Γιάννης. Αν το πάρετε με την "εις άτοπο απαγωγή" βγαίνει πολύ απλά: ο Πέτρος δεν μπορεί να είναι γιατί οι απόψεις του Γιάννη και του Βαγγέλη συγκρούονται, ενώ αυτό δεν πρέπει να συμβαίνει αφού υποτίθεται οτι λένε και οι δύο αλήθεια. Το ίδιο ισχύει κι αν θεωρήσετε οτι ένοχος είναι ο Βαγγέλης. Αρα, μένει ο Γιάννης. Και σε μένα έμεινε άλλη μια επίπονη κλήρωση (αν ξαναβάλω εύκολο πρόβλημα να μου τρυπήσετε τη μύτη). Τυχερός του μήνα **ο Δημήτρης Σωτήρογλου από τη Νέα Ερυθραία,** που δεν πρέπει να με παρεξηγήσει για τον χαρακτηρισμό "τυχερός", αλλά το ανέφερα επειδή οι σωστές απαντήσεις ήταν πάρα πολλές και επειδή έγραψε για πρώτη φορά, ενώ άλλοι τακτικοί αναγνώστες της στήλης που απαντούν συνεχώς σωστά δεν κληρώνονται! Ισως πρέπει να γίνει κάτι μ'αυτή την ιστορία... Αλήθεια έχετε καμμιά ιδέα; Και μια και λέμε για ιδέες, θα πρέπει να κατεβάσετε αρκετές γιατί οφείλετε να λύσετε και το προβληματάκι λογικής με τις γυναίκες και τα καπέλα (τεύχος 33). Για το μήνα αυτό έχω μια παλιά καλή συνταγή. Ενα πρόβλημα που ίσως το έχετε ακούσει, που ίσως να το έχετε λύσει και αν ασχολείστε σοβαρά με προγραμματισμό θα έχετε γράψει πιθανότατα και πρόγραμμα γι'αυτό. Πάντως δεν χάνει ποτέ την ομορφιά του και αξίζει να το μάθουν και να ασχοληθούν μαζί του κι αυτοί που το αγνοούν. Ευχαριστώ θερμότατα τον αναγνώστη Σπύρο Αργυρό από την Μεσσηνία που μου το θύμισε. Ας το δούμε λοιπόν: έχουμε τρείς πασσάλους (Α, Β και Γ). Εχουμε και 2 δίσκους αριθμημένους (ο υπ'αριθμόν 1 είναι μικρότερος από τον υπ'αριθμόν 2). Οι δίσκοι αυτοί έχουν μια τρύπα στο κέντρο, έτσι ώστε να μπορούν να "περάσουν" μέσα στους πασσάλους. Αρχικά, και οι δύο δίσκοι βρίσκονται στον πάσσαλο Α (ο 2 κάτω και ο 1 από πάνω του). Ο στόχος μας είναι να μεταφερθούν στον Γ (με την ίδια διάταξη βέβαια, ο 2 κάτω και ο 1 πάνω). Προσοχή όμως! Υπάρχουν δύο κανόνες που πρέπει να τηρηθούν κατά την μεταφορά!

Πρώτος κανόνας: Κάθε στιγμή μπορεί να υπάρχει μόνο ένας δίσκος εκτός πασσάλων, δηλαδή οι δίσκοι μετακινούνται ένας-ένας.

Δεύτερος κανόνας: Κανένας δίσκος δεν μπορεί να τοποθετηθεί πάνω από δίσκο μικρότερό του (δηλ. ο 2 δεν μπορεί να βρεθεί πάνω από τον 1 σε καμία φάση της μετακίνησης). "Και πού είναι το δύσκολο;", θα μου πείτε. Αυτό γίνεται με τρεις κινήσεις όλες κι όλες.

Πρώτη κίνηση: 1, Α-Β (αυτό σημαίνει οτι ο δίσκος 1 μετακινήθηκε από τον πάσσαλο Α στον πάσσαλο Β).

Δεύτερη κίνηση: 2, Α-Γ

Τρίτη κίνηση: 1, Β-Γ

Απλό δεν είναι; Φυσικά! Τί γίνεται όμως όταν έχουμε τρεις δίσκους; Εδώ χρειάζονται 7 κινήσεις (βλέπετε και το σχήμα).

Πρώτη κίνηση: 1, Α-Γ Δεύτερη κίνηση: 2, Α-Β

Τρίτη κίνηση: 1, Γ-Β Τέταρτη κίνηση: 3, Α-Γ

Πέμπτη κίνηση: 1, Β-Α Εκτη κίνηση: 2, Β-Γ

Εβδομή κίνηση: 1, Α-Γ

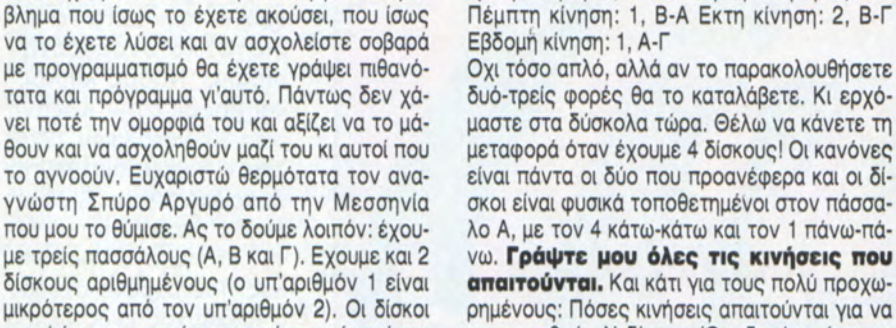
Οχι τόσο απλό, αλλά αν το παρακολουθήσετε δυό-τρείς φορές θα το καταλάβετε. Κι ερχόμαστε στα δύσκολα τώρα. Θέλω να κάνετε τη μεταφορά όταν έχουμε 4 δίσκους! Οι κανόνες είναι πάντα οι δύο που προανέφερα και οι δίσκοι είναι φυσικά τοποθετημένοι στον πάσσαλο Α, με τον 4 κάτω-κάτω και τον 1 πάνω-πάνω. **Γράψτε μου όλες τις κινήσεις που απαιτούνται.** Και κάτι για τους πολύ προχωρημένους: Πόσες κινήσεις απαιτούνται για να μετακινηθούν Ν δίσκοι; (Οχι ξερή απάντηση παρακαλώ γιατί υπάρχει σε αρκετά βιβλία. Θέλω απόδειξη και για να σας βοηθήσω, γίνεται με επαγωγή). Δεν πιστεύω να έχετε παράπονο τώρα; Αυτό μας έλειπε. Λοιπόν, τα κεφάλια κάτω, χαρτί και μολύβι... ξέρετε εσείς! See Ya Next Month!

Ο Τριανταδυάμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση: **Περιοδικό USER Σπάρτης 75 124 61 Χαιδάρι Για τη στήλη "Big Trouble"**

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Αν ο εκδότης δεν ήταν τσιγκούνης (ελπίζω να μη διαβάζει τη στήλη μου!), θα έδινα ένα ειδικό βραβείο στο Χαράλαμπο Αττώνη από την Αμφιάλη για το 6σέλιδο(!!) γράμμα του. Βέβαια δεν έγινε αναγνώστης του μήνα γιατί έστειλε το μεγαλύτερο γράμμα, αλλά επειδή οι προβληματισμοί που αναπτύσσει δείχνουν μια εκπληκτική ωριμότητα για τα 15 του χρόνια. Φίλε Χαράλαμπε, θέλω να δεχτείς τον θαυμασμό μου γιατί αποδεικνύεις οτι στη νεολαία μας υπάρχουν ακόμα άτομα που είναι σε θέση να σκεφτούν, να κρίνουν και να αποφασίσουν με ορθολογιστικό τρόπο και χωρίς να παρασύρονται από φανατισμούς και δημαγωγίες. Οι γονείς σου μπορούν να είναι περήφανοι για σένα και θέλω να τους δώσεις να διαβάσουν αυτή τη σελίδα. Συνέχισε έτσι και προσπάθησε να πείσεις και άλλους για την ορθότητα των απόψεών σου. Είναι ο μόνος τρόπος για να φτιάξουν τα πράγματα. Είναι νομίζω περιττό να προσθέσω οτι το θέμα που έθιξες, έδωσε και την αφορμή για το τρίγωνο των σχολίων!



TROUBLE

Let's Talk Big Troublers!

Αλέξανδρο Σαρίτσακλη (Ελληνικό): Δεν θυμάμαι να έχω διαβάσει πιο ξεκαρδιστικό γράμμα ποτέ μου! Σε παρακαλώ να στείλεις κι άλλα τέτοια! Το δεύτερο πρόβλημα που έστειλες μου άρεσε αρκετά και ίσως να δημοσιευτεί στο επόμενο κιόλας τεύχος. Μέχρι τότε υπομονή.

Σαράντη Κώνστα (Σάμο): Τί φοβόσουνα; Είδες οτι η σκέψη σου ήταν καθαρή και ολόσωστη; Εχω πεί εκατό φορές να έχετε εμπιστοσύνη στους εαυτούς σας ή όχι; Ευχαριστώ για το γράμμα και την κάρτα και περιμένω και τον άλλο μήνα.

Νίκο Μαραγκό (Πύργο): Σωστός, αλλά θα έπρεπε να γράψεις και τον συλλογισμό που σε οδήγησε στην απάντηση.

Βύρωνα Κριτζά (Ηράκλειο): Και βέβαια σε θυμάμαι! Χάρηκα πολύ που ξανάγραψες και ανέφερες τόσες λεπτομέρειες για τον εαυτό σου, γιατί έτσι αισθάνομαι οτι έχω μεγαλύτερη επαφή με τους αναγνώστες. Οσο για το χρώμα, εμπλέκονται πολλοί παράγοντες που δυσκολεύουν τα πράγματα - όμως ποτέ δεν ξέρεις τί γίνεται...

Νίκο Παρτσαλά (Αργυρούπολη): Εκπληκτικό! Τόσο πρωτότυπο τρόπο λύσης δεν έχω ξαναλάβει! Σου αξίζουν πραγματικά συγχαρητήρια! Οσο για το ζήτημα των καταλήψεων που θίγεις, ελπίζω να ικανοποιήθηκες (για το άλλο επιφυλάσσομαι).

Νίκο Ελευθεριάνο (Παλιό Φάληρο): Αλλος ένας στην παρέα μας. Γράφεις για πρώτη φορά, αν δεν κάνω λάθος και ασφαλώς είσαι καλοδεχούμενος όπως όλοι οι νέοι Big Troublers. Στο USER υπάρχει χώρος για όλες τις απόψεις. Η στήλη "Αλληλογραφία" δημοσιεύει συχνά και τεράστια γράμματα, αρκεί το περιεχόμενο να είναι καλόπιστο και το γραπτό ευπόγραφο.

Κώστα Μάρκελλο (Ξυλόκαστρο): Ευχαριστώ για τις υποδείξεις από το σχολικό βιβλίο (είσαι πολύ παρατηρητικός). Προσπάθησε να ασχοληθείς και με κάτι άλλο εκτός από τα παιχνίδια. Πάρε παράδειγμα από την αδερφή σου. Με την ευκαιρία σου λέω οτι κι εγώ τελείωσα την ίδια ακριβώς σχολή, είμαστε δηλαδή συνάδελφοι! Πες της να είναι αισιόδοξη γιατί το επάγγελμα που διάλεξε έχει πολύ μεγάλη πέραση. Περιμένω κι άλλο γράμμα κι από τους δυό σας.

Ηρακλή Αγιοβλασίτη (Παπάγου): Αυτό το μήνα είχαμε πολλούς καινούριους οπαδούς της στήλης. Καλώς ήλθες και σε ευχαριστώ πολύ για τα καλά σου λόγια. Γράψε πάλι!

Κώστα Καρατζιό (Λάρισα): Πρωτότυπο, αλλά ελπίζω την άλλη φορά που θα γράψεις να μήν έχεις πυρετό! Ο Νταμουλάκης (ας είναι καλά όπου κι αν βρίσκεται τώρα) λύνει μόνος του όλα τα adventures και γι'αυτό δουλεύει και στο USER. Είμαι κατηγορηματικός σ'αυτό, γιατί οι λύσεις γίνονται συνήθως με πολύωρα ξενύχτια και έχω συμμετάσχει κι εγώ σε μερικά απ'αυτά.

Σταύρο Κεφαλέα (Λάρισα): Αρκετά ενδιαφέρον το γράμμα σου αλλά και τα σχόλια που αναφέρεις στην αρχή. Θα ήθελα να μου ξαναγράψεις.

Λεωνίδα Γαλάνη (Θεσσαλονίκη): Ευχαριστώ πολύ για τα κοπλιμέντα. Το πρόβλημα που έστειλες έχει δημοσιευτεί σε κάποιο από τα πρώτα τεύχη του περιοδικού!

Το τρίγωνο των ..σχολίων.

Αν δεν διαβάσατε το κουτάκι "Ο Αναγνώστης του Μήνα" κάντε το τώρα! Ο Χαράλαμπος Ατζώνης ξεκινά από το μέγα θέμα των πρόσφατων καταλήψεων στα σχολεία(που ελπίζω να έχουν λήξει μέχρι αυτή τη στιγμή) και επεκτείνεται κάνοντας γενικότερες παρατηρήσεις για την κατάσταση της εκπαίδευσής μας.

Ασφαλώς έχει χυθεί πολύ μελάνι και πολύ σάλιο γύρω από το τεράστιο αυτό ζήτημα και δεν φιλοδοξώ να το καλύψω στο τριγωνάκι αυτό. Υπάρχουν ορισμένα πράγματα όμως που δεν αντέχω στον πειρασμό να μην τα σχολιάσω. Το κυριότερο απ' όλα είναι ότι κατά τη γνώμη μου κανένας δεν κατάλαβε γιατί έγιναν οι καταλήψεις, αν ήταν δικαιολογημένες ή όχι, ποιοί τις παρακίνησαν κλπ. Η κοινή γνώμη χάθηκε μέσα στον κυκεώνα της (παρα)πληροφόρησης από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Μην αντέχοντας την κατάσταση, πήγα μέχρι το γειτονικό σχολείο για να διαπιστώσω με τα ίδια μου τα μάτια, τι ακριβώς γίνεται: Πανικός και χάος! Γονείς που φώναζαν, μαθητές οχυρωμένοι πίσω από τα κάγκελα, καθηγητές που δεν ήξεραν τι να κάνουν... Αδύνατο να βγάλω άκρη. Με τη λήξη όμως της κατάληψης οι μάσκες έπεσαν: το σχολείο βρέθηκε μισοκατεστραμμένο και καμμένο! Προφανώς ο σκοπός δεν ήταν "να ασκηθεί πίεση για κάποια αιτήματα", αλλά απλώς να μή λειτουργήσει το σχολείο πάση θυσία. Δηλαδή να προκληθεί αναταραχή και να δοθεί η εντύπωση ότι υπάρχει διάλυση (για όσους ενδιαφέρονται αναφέρομαι στο 1ο και 2ο Λύκειο Νέου Ψυχικού). Δεν ξέρω αν τα σχολεία αυτά αποτελούσαν τον κανόνα ή την εξαίρεση, αλλά η πείρα λέει (μην ξεχνάτε: πήγα κι εγώ σχολείο!) ότι πολλές φορές οι μαθητές παρασύρονται από λίγους συμμαθητές τους, οι οποίοι επιβάλουν με το ζόρι τη θέλησή τους. Οι πολλοί συμμετέχουν περισσότερο για να μη τους που ότι είναι "γλύφτες", "σπασίκλες", "καρφιά" κλπ.

Αλλωστε θα είδατε φαντάζομαι το ρεπορτάζ εκείνο, που έδειχνε καταληψίες μαθητές μα μην ξέρουν τους λόγους για του οποίους έκαναν αυτό που έκαναν!

Εδώ χρειάζεται να κάνω μία παρένθεση, για να αποφύγουμε τυχόν παρεξηγήσεις:

Δεν είμαι κατά των διεκδικήσεων και των αγώνων που έχουν δίκαια αιτήματα. Είμαι κατά της "κοπαδοποίησης", του φανατισμού και των βανδαλισμών. Τα φαινόμενα αυτά παρουσιάζονται όλο και πιο ανησυχητικά και πολύ φοβάμαι ότι οδηγούν την παιδεία μας από το κακό στο χειρότερο.

Τέλος πάντων, το μύνημα το δικό μου είναι ένα: ΞΥΠΝΗΣΤΕ! Μην αφήνετε τους διάφορους καταφερτζήδες να σας κουμαντάρουν σαν πρόβατα. Ξέρω ότι ακούγομαι σκληρός, αλλά εγώ έτσι τα βλέπω τα πράγματα σαν ουδέτερος παρατηρητής και οπωσδήποτε πιο έμπειρος από εσάς, φίλοι αναγνώστες.



Χορεύοντας με τα BYTES

Ναί πρώτο το "χορεύοντας με τα Bytes" τολμά crash test σε υπολογιστές και κονσόλες. Και τώρα λίγο ιστορία και στήσιμο του σκηνικού.

1) Τα μηχανήματα : Διαλέξαμε μερικά δημοφιλή μηχανήματα Amiga 1200, Atari Falcon, Sega mega drive & super NES



2) Ο χώρος : Τα γραφεία του User, η εθνική οδός Αθηνών-Παγκρατίου και οι Αλπεις.

3) Οι άνθρωποι : Τέσσερις επιφανείς και διαφανείς συντάκτες μας, δύο καταληψίες, τους επτά νάνους (ξέρετε αυτούς της Χιονάτης) και για κακό ποιόν άλλο , τον λύκο.

Και η ιστορία αρχίζει.

Σαν πρώτη δοκιμή, πέσιμο των μηχανημάτων απο γραφείο κανονικών διαστάσεων (3 μέτρα πλάτος, 8 μέτρα μήκος και 10 πόντους ύψος) και να ο νικητής : με διαφορά στήθους (λόγω γυναικείου ονόματος;) η Amiga. Χάνοντας απο το πέσιμο μόνο τα ψιλά που είχε στην τσέπη της και 2 κιλά βάρος. Με δεύτερο τον Atari, τρίτη την Sega και τέταρτο το Super NES.

Τη **δεύτερη μέρα** των δοκιμών, την ημέρα της ταχύτητας χάσαμε τον Atari. Μερικοί είπαν ότι λόγω ταχύτητας δεν μπόρεσε να σταματήσει στο εμπόδιο. Ενώ η Amiga δεν ξεκίνησε καν, ενώ το NES κάτι έλεγε στη Sega και εκείνη γέλαγε.

Το βράδυ πήγαν σινεμά.

Τρίτη μέρα, μέρα της ασφάλειας. Μέρα που και τα τέσσερα μηχανήματα έκαψαν μόνα τους τις ασφάλειές τους, γιατί λέει, ήταν παγκόσμια μέρα της ασφάλειας.

Μόνο το Super NES μας το είπε.

Το εν λόγω test αναβλήθηκε επ'αόριστον.

Τέταρτη και σημαντική μέρα, η ημέρα που θα έδειχνε κατά πόσο μια δισκέτα ή ένα cartidge βγαίνει σώο και αβλαβές απο ένα crash test. Επτά ώρες προσπαθούσαμε να πείσουμε τον Sonic 2 να μπεί στο Mega drive. Τελικά βαρέθηκε και το ίδιο το Mega drive και πήγε και έκανε το test μόνο του.Φυσικά δεν πήραμε είδηση τίποτα γιατί παρακαλάγαμε τον sonic (δεν θα σε ξεμοναχιάσω πουθενά στο σκοτάδι Sonic τότε θα...)

Οπως καταλάβατε **το test αναβάλεται.** Παρόλα αυτά το **crash test** είχε φοβερή επιτυχία, σε κατανάλωση αναψυκτικών ξηρών καρπών και φαιάς ουσίας.

Τα τελικά αποτελέσματα ήταν ένα πονηρό ειδύλιο ανάμεσα σε Super NES και Sega mega drive, ενώ η Amiga 1200 κυνηγάει να σφάξει, χωρίς κανένας να ξέρει το γιατί τον Atari ίσως για τη διαφορά στήθους ποιός ξέρει....

Ενώ εγώ κυνηγάω τους συντάκτες οι οποίοι πήγαν με τον Sonic για ροκκέτες. Ξέρω και ξέρετε το **Crash test** αναβάλεται.

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΖΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

Υ.Γ. 1
Οχι δεν χρησιμοποιήσαμε τον κύριο της φωτογραφίας για το τέστ.

Υ.Γ. 2 Στο προηγούμενο τεύχος έγραψα ότι το "χορεύοντας" σταματάει και ότι ο κ. Κουσέρας ήταν ο τριανταδυάμπιτος σε ένα απο τα δύο είπα ψέμματα (τελικά τη γλίτωσες Κροντηρά, συγνώμη τριανταδυάμπιτε ήθελα να γράψω)

Υ.Γ. 3 Πωλούνται τα κάτωθι μηχανήματα :
Amiga 1200, Atari Falcon, Super Nes & Sega Mega drive ελαφρώς μεταχειρισμένα και χωρίς προβλήματα .

Πληροφορίες στα εξουσιοδοτημένα καταστήματα.

Roland



ΔΕΛΤΙΟ ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Αν σας ενδιαφέρει το STUDIO D και θέλετε να γίνετε συνδρομητές, ώστε να σας ταχυδρομούμε την ενημερωτική μας έκδοση κάθε δίμηνο, συμπληρώστε και ταχυδρομήστε την παρακάτω σελίδα στη διεύθυνση της Roland Studio D, Λ.Αλεξάνδρας 20 Αθήνα 106 82

1) Ασχολείστε επαγγελματικά με τη μουσική; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

2) Αν ναι, με ποιά ιδιότητα; ....

3) Αν όχι, θα σας ενδιέφερε να μάθετε

ΠΙΑΝΟ ☐ ΚΙΘΑΡΑ ☐ ΝΤΡΑΜΣ ☐

ΑΡΜΟΝΙΟ ☐ ΣΥΝΘΕΣΑΪΖΕΡ ☐

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ☐

4) Χρησιμοποιείτε υπολογιστή

ΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ☐ ΓΙΑ ΧΟΜΠΥ ☐

ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ☐

5) Αν ναι τί υπολογιστή χρησιμοποιείτε; (κατασευαστής, μοντέλο) ....

.... περιφερειακά ....

....

6) Έχετε κάποιο όργανο της Roland και ποιό είναι; ....

7) Τι προϊόν θα θέλατε από τη Roland στο μέλλον; ....

8) Σκοπεύετε να αγοράσετε κάποιο μουσικό όργανο ή περιφερειακό μέσα στο 1993;

....

ΟΝΟΜΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ

ΟΔΟΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ

ΠΟΛΗ

ΤΚ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Εκφωνεί ο Παύλος Σκουνδρέας

AUDIO IN

Φίλοι και φίλες της μουσικής γειά σας. Τελικά φαίνεται ότι ο "καινούργιος" χρόνος δεν θα διαφέρει απο τον προηγούμενο! Λίγα ήταν τα πράγματα που μέχρι τώρα κατάφεραν να μας κάνουν να ξεφύγουμε! Πολλά όμως ήταν τα μουσικά γεγονότα που συνέβησαν και τα οποία έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε σ'αυτές τις σελίδες! Επίσης σ'αυτό το τεύχος του User το "Μουσικό Design" ασχολείται και με την Ελληνική μουσική, ακριβώς όπως το ζητήσατε με τα πολλά σας γράμματα. Εξάλλου η μουσική δεν έχει σύνορα....

ΔΙΣΚΟΙ
- ! Καλός
- !! Πολύ καλός
- !!! Αγοράστε τον

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



CHARLES & EDDIE "DUOPHONIC"

Ενα ντουέτο έκπληξη, που χάρη στον συνδυασμό των φωνών τους αλλά και τις καλές συνθέσεις καταφέρνουν να κάνουν επιτυχίες όπως το "Would I lie to you". Φανερά επηρεασμένοι από τους Sly Stone, Marvin Gaye και Smokey Robinson θυμίζουν παλιά καλή Soul. **!**

VARIOUS "ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΜΑΜΒΟ"

Mambo time again λοιπόν και σ'αυτήν την συλλογή θα βρείτε ορισμένα απο τα καλύτερα Mambo! Αν οι ρυθμοί της Νότιας Αμερικής σας σαγηνεύουν πρέπει αυτή η συλλογή να μπεί στη δισκοθήκη σας. **!**

TOP TEN

1) EXTERMINATE	SNAP
2) I WILL ALWAYS LOVE YOU	WHITNEY HIOUSTON
3) MORE AND MORE	CAPTAIN HOLLYWOOD PROJECT
4) SLEEPING SATELITE	TASMIN ARCHER
5) DEEP FOREST	DEEP FOREST
6) WHO NEEDS LOVE LIKE THAT	ERASURE
7) STEP IT VP	STEREO MCS
8) RHYTHM IS A DANCER	SNAP
9) BECAUSE THE NIGHT	TALEESA
10) FOREVER PEOPLE	THE SHAMEN

CINEMA

Dracula
- Ο Francis Coppola, ο Antony Hopkins, ο Gary Oldman, η Winona Ryder και ο Keany Reeves ξαναζωντάνεψαν τον μύθο τουΔράκουλα στην καλύτερη μορφή του !
Δείτε το!!

TOP TEN (ΕΛΛΗΝΙΚΟ)

1) ΚΑΡΔΙΑ ΜΟΥ - ΟΡΑ
2) ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΑΓΑΠΗ - ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΚΟΡΚΟΛΗΣ
3) ΜΑΓΙΣΣΑ - ΧΑΡΙΣ ΑΛΕΞΙΟΥ
4) ΠΕΣΤΟ Μ'ΕΝΑ ΦΙΛΙ - ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
5) ΛΑΤΕΡΝΑ - ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΚΟΡΚΟΛΗΣ
6) ΛΑΜΠΩ - ΑΝΝΑ ΒΙΣΣΗ
7) ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ - ΑΛΕΞΙΑ
8) ΜΙΑ ΕΛΛΑΔΑ ΦΩΣ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ
9) ΠΟΣΟ ΛΙΓΟ ΜΕ ΞΕΡΕΙΣ - ΕΥΡΙΔΙΚΗ
10) ΤΙ ΣΟΥ ΛΕΙΠΕΙ - ΜΙΧΑΛΗΣ ΡΑΚΙΝΤΖΗΣ



O P A
"ΜΗΤΕΡΑ ΓΗ"

Ο Γιάννης Ευσταθίου και ο Γιώργος Γκικοδήμας ήταν σίγουρα το συγκρότημα ελπίδα για την Ελληνική μουσική σκηνή! Με το δεύτερο δίσκο τους το επιβεβαιώνουν. Εκτός απο το υπέροχο εξώφυλλο το "Καρδιά μου" είναι το πρώτο τραγούδι που ξεχωρίζει. !

NEWS



Στις 22 Μαρτίου κυκλοφορεί στην Ελλάδα το νέο Single των Depeche Mode με τίτλο "I feel you". Τα λόγια περιτεύουν!!!

- **Οι Bouloni** θα ηχογραφήσουν ένα χορευτικό Remix του "Keep the Faith" σε συνεργασία με τον τραγουδιστή των Jesus Jones Mike Edwards. Είδομεν !

- **O George Michael** αγωνίζεται να σπάσει το συμβόλαιο που έχει με την Sony Music (πρώην CBS) γιατί όπως ισχυρίζεται απο τότε που ο Ιαπωνικός κολοσσός ανέλαβε την εταιρία οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούνται σαν άψυχα ηλεκτρονικά gadgets!

- **Απο τις καλύτερες live εμφανίσεις στην Ελλάδα ήταν αυτή της Χαρούλας Αλεξίου στο Ρόδον! Πολλά μπράβο!!!**

CINEMA

ARNOLD SCHWARZENEGGER

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Το αφιέρωμα αυτό το μήνα επρόκειτο να είναι για το Terminator 2 σαν την πλέον ακριβή ταινία όλων των εποχών αλλά ξαφνικά μας ήρθε η ιδέα να κάνουμε το αφιέρωμα στον Arnold γιατί... είναι ο καλύτερος.

Μπορεί να μην είναι ο μεγαλύτερος ηθοποιός αλλά είναι ο πλέον ακριβοπληρωμένος. Ετσι κλειστήκαμε στα μπουντρούμια του USER βλέποντας διάφορες ταινίες του - τις περισσότερες σε video βέβαια - και μέχρι να τελειώσω για 1202 φορά το Conan the Barbarian διαβάστε λίγο τους πρωταγωνιστές του Terminator 2 και την υπόθεσή του: Το σκηνοθέτησε λοιπόν ο πολύ καλός James Cameron και εκτός από τον Αρνυ παίζουν οι Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Earl Boen, Joe Morton, Castulo Guerra και Jenette Goldstein (αν ξεχνάω και κανέναν...).

Η υπόθεση είναι ίδια με του πρώτου μέρους μόνο που ο εξολοθρευτής εδώ είναι σαφώς πιο ανθρώπινος καθώς έρχεται να προστατεύσει την ίδια γυναίκα που το 1984 στο Terminator ηθελενα εξοντώσει. Μόνο που εδώ στο δεύτερο μέρος κάπου χάνει σαν χαρακτήρας ενώ σαν σενάριο το έργο δεν καταποντίζεται βέβαια αλλά υστερεί κατά πολύ από το πρωτότυπο. Ευτυχώς για όλους εμάς ο αντίπαλός του είναι πολύ ισχυρότερος και έτσι ο Αρνολντ κερδίζει αμέσως την συμπάθειά μας. Την συμπάθειά μας κερδίζουν επίσης και τα τέλεια ειδικά εφφέ που είναι και ο κύριος πρωταγωνιστής του έργου, όλο αυτό το "υγρό μέταλλο" των 17 εκατομυρίων δολαρίων που κόστισαν οι υπολογιστές που χρησιμοποιήθηκαν... Ομως αρκετά. Αυτή είναι η σελίδα του Αρνολντ σ'αυτό το τεύχος και ξεκινάμε. Γεννήθηκε στις 30 Ιουλίου 1947 στο Graz της Αυστρίας και παρόλο που τώρα δηλώνει ηθοποιός, όπως όλοι ξέρετε ξεκίνησε τις επιτυχίες του σαν bodybuilder ή μάλλον σαν ο μεγαλύτερος μποντιμπιλντεράς όλων των εποχών κατακτώντας τον τίτλο του Mr. Universe τρεις φορές και του Mr. Olympia 7 (ένα απίστευτο ρεκόρ που μόλις πέρσι έσπασε ο Lee Hanney με 8 συνεχόμενες νίκες στο Mr. Olympia) ενώ την έβδομη νίκη του την πέτυχε έχοντας 5 χρόνια να αγωνιστεί επίσημα, κάτι που δεν έχει κάνει ποτέ κανείς άλλος.



Σαν ηθοποιός κέρδισε την προσοχή του κόσμου στο ντοκουμενταριστικό "Pumping Iron" του George Butler το '77 ενώ είχε αποσπάσει ήδη την Χρυσή Σφαίρα σαν καλύτερος νεο εμφανιζόμενος ηθοποιός, το '76 στο "Stay Hungry" του Bob Rafelson. Το 1982 κάνει την επιτυχία που τον ανέδειξε (και καλύτερη ταινία του κατά προσωπική εκτίμηση μαζί με το Predator) στο Conan the Barbarian, ένα cult έργο του οποίου την μουσική έγραψε ένας δικός μας, Ελληνας, ο Βασίλης Πολυδούρης.



Ακολούθησε το δεύτερο μέρος, το Conan the Destroyer (1984).

Εργα τα οποία κατάφεραν και έκαναν κέρδη πάνω από 100 εκατομμύρια δολάρια. Ομως η μεγαλύτερή του ευκαιρία να αποδείξει το ταλέντο του και σαν ηθοποιός ήρθε την ίδια χρονιά, το 1984, με το "The Terminator" που κυριολεκτικά σάρωσε. Τί σκηνική παρουσία ήταν αυτή! Εστω κι αν δεν έδειχνε πολύ μπράτσο γέμιζε την οθόνη, και οι ατάκες που πέταγε! Σάρωναν το κοινό.

Από τότε έχει καθιερωθεί σαν ο πιο σκληρός με το "i'll be back" που το λέει σε κάθε του ταινία σχεδόν και "Trust me" ενώ οι fans λιώνουν στα καθίσματα. Μ'αυτό το έργο καθιερώθηκε επίσης και ο σκηνοθέτης James Cameron. Αφήνοντας τον ρόλο του σκληρού κατά μέρος τώρα τελευταία μας έχει δώσει το "Twins" (1988) στην κωμωδία με τον Danny DeVito που περιέργως ήταν αρκετά καλή και το "Kindergarden Cop" που... βλεπόταν.

Παραλείπουμε τις υπόλοιπες ταινίες του που μάλλον θα τις έχετε δει όλοι για να τονίσουμε ότι κανένας άλλος κινηματογραφικός αστέρας και ήρωας δεν βλέπει τα έργα του να γίνονται computer games τόσο συχνά (μόνο ο Bruce Lee έχει την τύχη να πρωταγωνιστεί σε παιχνίδια υπολογιστών).

Τον ακολουθούν σε μεταφορές απο τον κινηματογράφο καταϊδρωμένοι ο Σταλόνε (σιγά το σώμα) με τα Rambo και ο Bronson με τα Death Wish. Ο Σβαρτς, που έγινε Αμερικανός πολίτης το 1986 όταν παντρεύτηκε την Maria Shriver, γύρισε ταινίες που απέφεραν περίπου 1 δισεκατομύριο δολλάρια στην δεκαετία του '80 και σκότωσε περίπου 275 άτομα επί σκηνής. Να τα χιλιάσεις Αρνυ...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α ...ΑΛΛΑ ΜΕ PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

Φίλοι μου, γειά σας. Από αυτόν τον μήνα, το σχολείο του USER είναι και πάλι ανοικτό και σας περιμένει για να σας δώσει την ευκαιρία να έρθετε μαζί μας σε μια μικρή περιήγηση στον χώρο των υπολογιστών. Σε αυτό το δισέλιδο, θα προσπαθήσουμε να σας δείξουμε τι κρύβεται πίσω από το κουτί που έχετε μπροστά σας και τι πίσω από τα προγράμματα που χρησιμοποιείτε. Μην νομίσετε βέβαια ότι θα φτιάξουμε και κανέναν υπερ-υπολογιστή ή το τέλειο παιχνίδι. Οχι. Απλά θα δούμε πως είναι φτιαγμένος ο υπολογιστής και τι σημαίνει προγραμματισμός. Ας αρχίσουμε όμως...

Η ΣΚΛΗΡΗ ΟΨΗ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ

Ή αλλιώς το hardware. Πριν όμως ξεκινήσουμε να αναλύουμε τι σημαίνει PC και πως είναι κατασκευασμένος, νομίζω ότι θα ήταν καλό να κάνουμε λίγο μάθημα ιστορίας. Και πριν τρομάξετε και αλλάξετε σελίδα, σας λέω ότι δεν πρόκειται να μιλήσουμε για την Μπουμπουλίνα ή τον Λεωνίδα και τους τριακόσιους. Ισως όμως μιλήσουμε για την Intel και την IBM.

Ξεκινώντας το μάθημα της ιστορίας, ας αναφερθούμε λιγάκι στους επεξεργαστές που χρησιμοποιήθηκαν κατά καιρούς από τους συμβατούς και στην εταιρεία που τους παρήγαγε. Η Intel σαν εταιρεία, φάνηκε μόλις έφερε στο πλατύ κοινό τον 4004, έναν επεξεργαστή άγνωστο στους περισσότερους, κάπου στα μέσα της δεκαετίας του 1970. Τον 4004, τον ακολούθησαν ο 8008 και μετά από αυτόν ο 8080 (μήπως φαντάζεστε τον επόμενο αριθμό;). Ο επόμενος επεξεργαστής - ο πρώτος που μπήκε σε PC, ήταν επεξεργαστής των 8-bit, ήταν αργός (μία ταχύτητα της κλάσης των 4.77 - 10 MHz) και τον έλεγαν 8088. Ας δούμε το παρακάτω πινακάκι στο οποίο σας δίνω όλους τους επεξεργαστές της Intel που εμφανίστηκαν σε PCs, μαζί με τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους.

Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να αναφερθούμε ειδικότερα σε επεξεργαστές του τύπου 386SLC κλπ., αφού ανήκουν στα ευρύτερα πλαίσια των κατηγοριών που αναφέραμε. Ισως όμως πρέπει να εξηγήσουμε λίγο τις κατηγορίες του πίνακα.

Ολοι καταλαβαίνετε τι αναφέρουμε στο chip, την ταχύτητα και τον τύπο υπολογιστή. Αυτό που ίσως δεν καταλαβαίνετε είναι το data bus και το address bus. Αν και θα αναφερθούμε εκτενώς σε αυτά τα δύο (όπως επίσης και στο control bus) στο προσεχές μέλλον, ας δούμε με δύο λόγια τι κάνει το καθένα, για να μπορέσετε να καταλάβετε ποιό ρόλο παίζουν μέσα στον πίνακα. Ο επεξεργαστής αποτελείται - εκτός των άλλων - από

Chip	Ταχύτητα σε MHz	Μέγεθος data bus	Μέγεθος address bus	Διαχείριση μνήμης Max. Ext Exp	Τύπος υπολογιστή
8088	4.77-10	8-bit	20-bit	1 Οχι Ναι	XT
8086	4.77-10	16-bit	20-bit	1 Οχι Ναι	XT
80186	4.77-8	16-bit	20-bit	1 Οχι Ναι	XT
286	8-20	16-bit	24-bit	16 Ναι Ναι	AT - 286
386SX	16-40	16-bit	24-bit	16 Ναι Ναι	AT - 386
386DX	20-40	32-bit	32-bit	4096 Ναι Ναι	AT - 386
486SX	20-25	32-bit	32-bit	4096 Ναι Ναι	AT - 386
486	25-50	32-bit	32-bit	4096 Ναι Ναι	AT - 386

busses, το address bus, το data bus και το control bus. Αυτά τα τρία κάνουν το καθένα από μια σημαντική δουλειά. Το control bus ελέγχει και κατευθύνει τα πάντα. Το address bus περιέχει κάθε χρονική στιγμή τη διεύθυνση της μνήμης, στην οποία θα γίνει η ανάγνωση ή η εγγραφή δεδομένων (μην ξεχνάτε ότι όλα πάνε στη μνήμη πριν εκτελεστούν). Τέλος, το data bus, περιέχει τα δεδομένα τα οποία πάνε ή έρχονται από τη μνήμη. Ετσι, λαμβάνοντας υπ' όψιν το ότι όσα περισσότερα bits και bytes (οκτώ bits είναι ένα byte), μπορεί να επεξεργαστεί ταυτόχρονα η CPU, τόσο πιο γρήγορα αποτελέσματα θα έχουμε. Ας μην μπούμε όμως πιο βαθιά, γιατί είναι ακόμα νωρίς. Ξαναγυρνάμε στον πίνακα και τελειώνουμε εξηγώντας την κατηγορία της μνήμης. Εκεί βλέπετε τη maximum μνήμη που μπορεί να "σηκώσει" κάθε επεξεργαστής, όπως επίσης και αν δέχεται Extended (ext), ή Expanded (exp) μνήμη. Αυτά όσον αφορά το πινακάκι. Επειδή όμως ο χώρος μας πιέζει, θα ξαναγυρίσουμε τον επόμενο μήνα με δύο λόγια για την IBM και την αρχή της -κανονικής πια- περιήγησής μας στον (εσωτερικό) χώρο των υπολογιστών.

ΚΑΙ Η ΜΑΛΑΚΗ ΟΨΗ...

Σε αυτό τον χώρο, θα ασχολούμαστε καθαρά με τον προγραμματισμό. Μπορεί να σας φαίνεται μικρός (και μάλλον είναι), αλλά μην ξεχνάτε ότι βρισκόμαστε ακόμα στην αρχή. Αν το θέλετε πραγματικά, κάποια στιγμή δεν θα έχουμε μια σελίδα, αλλά δύο - τρεις. Τέλος πάντων, ας αρχίσουμε. Πρώτον, να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Πριν από καιρό, ο κ. Σάμιος είχε κάνει μια πολύ καλή αρχή στη δομή του προγραμματισμού μέσω της BASIC. Ο Βασίλης όμως έφυγε, η στήλη IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN BASIC σταμάτησε και οι πιστοί αναγνώστες του έμειναν "στο ράφι". Λαμβάνοντας όμως υπ' όψιν ότι είχατε διαβάσει κάτι από αυτά, εδώ δεν θα δούμε την BASIC, αλλά την PASCAL και συγκεκριμένα την TURBO PASCAL (TP) της BORLAND. Γιατί; Γιατί η TP (και πιο συγκεκριμένα οι εκδόσεις 5.0 ή 5.5), είναι μια πολύ δυνατή γλώσσα και ίσως η καλύτερη για κάποιον που θέλει να ξεκινήσει να κάνει κάποια σοβαρά βήματα στον προγραμματισμό - είτε σαν χόμπυ, είτε όχι. Εμείς θα ξαναρχίσουμε πάλι από την αρχή, σε μία καινούργια γλώσσα και με διαφορετικούς κανόνες.

Και ας μπούμε στο θέμα. Ολοι ξέρετε τι είναι ένα πρόγραμμα. Είναι μια ακολουθία εντολών που καταλαβαίνει ο υπολογιστής και που όταν συγκεντρωθούν όλες μαζί, μπορούν να διατελέσουν μία εργασία. Πως φτιάχνεται ένα πρόγραμμα.

Πρώτον και κυριότερον, συλλαμβάνουμε την ιδέα. Τι θα κάνει το πρόγραμμά μας; Δεύτερον, το ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ - και εδώ θα σταθούμε για λίγο. Τι εννοώ όταν λέω το σχεδιάζουμε; Εννοώ ότι παίρνουμε χαρτί και μολύβι και φτιάχνουμε τη δομή του. Και για να γίνει αυτό υπάρχουν τρεις τρόποι.

Ο πρώτος είναι η φραστική μέθοδος, όπου απλά περιγράφουμε τι θα κάνει το πρόγραμμα όσο πιο πολύ γίνεται.

Ο δεύτερος τρόπος, είναι ο ψευτοκώδικας. Παίνουμε δηλαδή την ιδέα και αρχίζουμε να γράφουμε τις εντολές μία-μία, πάλι όμως περιφραστικά. Δεν θα πούμε δηλαδή: READLN(a); για παράδειγμα, αλλά: ΔΙΑΒΑΣΕ ΤΟ α. Καταλάβατε;

Οι δύο παραπάνω τρόποι είναι μεν εύκολοι στη διεκπεραίωση, αλλά έχουν πολύ μπλα-μπλα και συνεπώς είναι χρονοβόροι. Ετσι, ερχόμαστε στο τελευταίο τρόπο σχεδιασμό προγράμματος. Αυτός ο τρόπος, ακούει στο όνομα "Λογικό διάγραμμα". Το κάθε λογικό διάγραμμα αποτελείται από σύμβολα. Ενα σύμβολο για κάθε εντολή ή για κάποιες ομοειδείς εντολές. Μπορείτε να δείτε τα σύμβολα κι τις λειτουργίες τους στην επόμενη σελίδα. Για να φτιάξετε ένα πρόγραμμα με αυτόν τον τρόπο, ακολουθείτε την εξής απλή διαδικασία:

Πρώτον, διαλέγετε φυσικά το σχήμα το οποίο ταιριάζει στην εντολή που θα χρησιμοποιήσετε. Δηλαδή αν θέλετε να δηλώσετε ότι x=3, θα βάλετε το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο. Αν θέλετε να ελέγξετε αν ο x είναι π.χ. μεγαλύτερος από 2, τότε θα χρησιμοποιήσετε το ρόμβο, βάζοντας δύο βελάκια κατευθύνσεων(ένα για την περίπτωση που ισχύει η συνθήκη και ένα για την περίπτωση που δεν ισχύει). Μετά, ΜΕΣΑ στο κάθε σχήμα, θα βάλετε την εντολή. Εδώ πρέπει να πούμε, ότι δεν βάζετε την εντολή της γλώσσας, αλλά μια πιο καθολική. Για παράδειγμα, στο ρόμβο που αναφέραμε προηγουμένως, δεν θα βάλετε: if x>2 then, αλλά x>3 μόνο. Σε μια εντολή εξίσωσης βέβαια, δεν μπορείτε να βάλετε τίποτα άλλο από x=y (ή οποιαδήποτε άλλη τιμή).

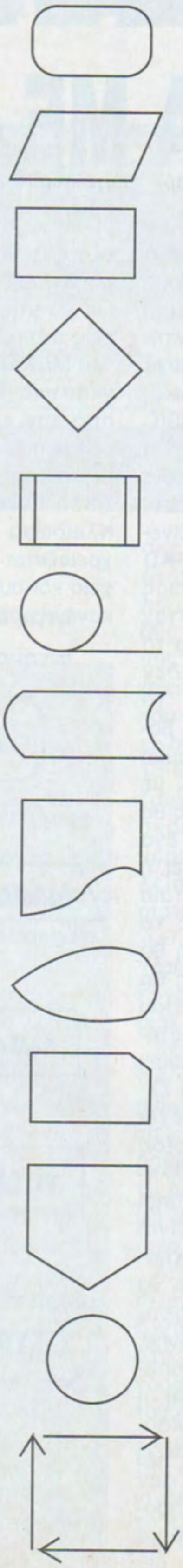
Τον επόμενο μήνα θα δούμε αναλυτικότερα κάποια παραδείγματα προγραμμάτων γραμμένα σε λογικό διάγραμμα, προγράμματα που θα δούμε και πως μεταφέρουμε στην τελική τους μορφή, ως κώδικα.

Αν θέλετε, πειραματιστείτε λίγο και τον επόμενο μήνα βλέποντας τα προγράμματα, θα σιγουρευτείτε αν αυτά πιο θα φτιάξετε θα είναι σωστά ή όχι.

Λοιπόν, ως τον επόμενο μήνα σας χαιρετώ και όσοι από εσάς έχουν κάποια σχέση με τον προγραμματισμό ή κάποιες απορίες που τον αφορά, πάρτε χαρτί και μολύβι και γράφτε.

Στο χέρι σας είναι το μέλλον της στήλης και του προγραμματιστικού δυναμικού της χώρας(!!!).

ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΜΜΑ



ΔΗΛΩΝΕΙ ΤΗΝ ΑΡΧΗ Ή ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΙΣΟΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΔΟ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΕΙ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΝΤΟΛΗ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΛΩΣΕΙ ΑΠΟΦΑΣΗ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΥΠΟΡΟΥΤΙΝΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΕΙΣΟΔΟ/ΕΞΟΔΟ ΑΠΟ/ΠΡΟΣ ΜΑΓΝΗΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΕΙΣΟΔΟ/ΕΞΟΔΟ ΑΠΟ/ΠΡΟΣ ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΔΙΣΚΟ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΕΞΟΔΟ ΠΡΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΚΛΙΣΗ ΤΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΚΟΥ

i) ΔΗΛΩΝΕΙ ΕΞΟΔΟ ΠΡΟΣ ΔΙΑΤΡΗΤΗ ΤΑΙΝΙΑ
ii) ΔΗΛΩΝΕΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΥ

ΔΗΛΩΝΕΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΛΙΔΑΣ ΤΟΥ ΧΑΡΤΙΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΣΤΙΣ ΔΙΑΚΛΑΔΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΑΙ

ΞΕΚΙΝΩΝΤ
... ΑΛΛΑ ΜΕ 6128

Καλώς ήρθατε στον μαγικό κόσμο του USER. Και αυτή είναι η νέα στήλη του περιοδικού, που έχει σκοπό να βοηθήσει τον κάθε αναγνώστη, ο οποίος έχει κάποιου είδους απορίες όσον αφορά φυσικά τον υπολογιστή του. Αυτό το μήνα, όπως και στους επόμενους, ανοίγονται μέσω του περιοδικού οι δρόμοι για τον κάθε αρχάριο χρήστη, στο να αρχίσει να φτιάχνει τα δικά του προγράμματα.

Φυσικά, δεν θα λείπουν και οι απαντήσεις σε γράμματα τα οποία θα στέλνετε και πιστεύω η στήλη να έχει μεγάλη ανταπόκριση.

Λοιπόν, πιστεύω ότι όλοι γνωρίζετε τις βασικές εντολές της BASIC που αναφέρονται και μέσα στο βιβλίο οδηγιών που συνοδεύει τον AMSTRAD. Λοιπόν, πολλοί από εσάς θα θέλατε να γράψετε τα δικά σας προγράμματα και αν δεν το έχετε ήδη κάνει, οι συμβουλές που θα σας δώσω σχετικά με την οργάνωση που πρέπει να γίνει πρίν αρχίσετε να γράφετε το πρόγραμμά σας, θα σας φανούν αρκετά χρήσιμες.

Το πρώτο λοιπόν πράγμα που θα έπρεπε να κάνει ο καθένας πρίν να αρχίσει το πρόγραμμα, είναι να φτιάξει ένα διάγραμμα ροής (ή αλλιώς λογικό διάγραμμα) του προγράμματος στο οποίο παριστάνονται σχηματικά, όλες οι λογικές εκτελέσεις που κάνει το πρόγραμμα. Μπορείτε λοιπόν να ρίξετε μια ματιά στο σχεδιάγραμμα της προηγούμενης σελίδας και μετά ρίξτε μια ματιά στο παράδειγμα που σας δίνω παρακάτω. Στο παράδειγμα αυτό, βλέπετε το λογικό διάγραμμα ενός απλού προγράμματος. Αυτό που κάνει είναι να δέχεται τρεις αριθμούς από το πληκτρολόγιο, να τους αθροίζει, να βρίσκει το μέσον όρο τους και να τον τυπώνει.

Ας πούμε πρώτα πως λειτουργεί το λογικό διάγραμμα. Πρώτα επιλέγετε το σχέδιο που ταιριάζει στην κάθε λειτουργία του προγράμματος και μετά, μέσα στο σχέδιο, βάζετε με λόγια (όχι με εντολές της γλώσσας) την λειτουργία που θέλετε να κάνει.

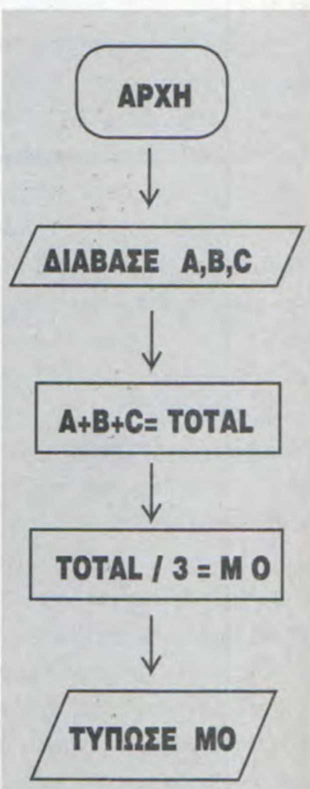
Τέλος, όλες οι λειτουργίες ενώνονται με βέλη τα οποία δηλώνουν την κατεύθυνση που θα ακολουθήσει το πρόγραμμα μετά την εκτέλεση κάθε εντολής. Αυτά μπορούμε να πούμε με δυό λόγια για τα λογικά διαγράμματα (ή διαγράμματα ροής αν προτιμάτε).

Τώρα ας δούμε το παράδειγμα. Κατ' αρχάς, το πρόγραμμα θα διαβάσει τους αριθμούς a, b, c. Αυτό γίνεται στο δεύτερο βήμα του προγράμματος (Σημειώστε ότι ΑΡΧΗ και ΤΕΛΟΣ, πρέπει να έχει πάντα ένα λογικό διάγραμμα, αφού έχει και κάθε πρόγραμμα).

Μετά το πρόγραμμα, στο τρίτο του βήμα, θα δώσει στη μεταβλητή TOTAL το άθροισμα των a,b και c. Στο επόμενο βήμα, βάζει στη μεταβλητή ΜΟ το πηλίκο της διαίρεσης της TOTAL με το 3 (στο συγκεκριμένο παράδειγμα οι τιμές των οποίων θέλουμε τον μέσον όρο είναι τρεις, συνεπώς το 3 το λαμβάνουμε ως δεδομένο). Τέλος τυπώνει την τιμή της μεταβλητής ΜΟ και το πρόγραμμα φτάνει στο τέλος του. Ελπίζω να ήταν αρκετά κατανοητό. Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος, μιας και πρέπει να απαντήσω και σε κάποια γράμματα που ήρθαν στο περιοδικό.

Το βιβλίο "ΜΑΘΕΤΕ BASIC ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD" είναι ένα πολύ καλό βιβλίο, αλλά δεν θα χρειαζόταν και τόσο, μιας και το manual που δίνεται μαζί με τον AMSTRAD έχει ότι χρειάζεται κάποιος για να μάθει BASIC. Οταν γράφετε ένα πρόγραμμα το οποίο μόλις τελειώνει δεν θέλετε να σας βγάζει το READY, θα πρέπει ή να βάλετε στην τελευταία γραμμή την εντολή CALL &BB18, με την οποία ο υπολογιστής θα περιμένει να πατήσετε ένα πλήκτρο για να συνεχίσει, ή να βάλετε στην τελευταία γραμμή ένα GOTO με το οποίο το πρόγραμμα ή θα τρέχει από την αρχή, ή θα παραμένει στο σημείο που βρίσκεται εκτός και αν πατήσετε ESC. Για να εκτυπώσει κανείς ένα κείμενο στα ελληνικά θα πρέπει να έχει έναν εκτυπωτή, ο οποίος έχει ειδικό τσιπάκι για ελληνικούς χαρακτήρες. Οι τύποι CRTC που υπάρχουν είναι μόνο τρείς. Κάποιες μικροδιαφορές βέβαια μπορεί να υπάρξουν λόγω διαφορετικής κατασκευής της οθόνης, του DRIVE ή του αν ο υπολογιστής είναι η Αγγλική, η Γαλλική ή η Ισπανική έκδοση, αλλά ο CRTC δεν παίζει κανένα ρόλο σε αυτά. Δεν μπορείς να κάνεις ένα πρόγραμμα basic και κώδικα ταυτόχρονα, εκτός από μερικές κλήσεις hardware ή εξωτερικών εντολών τις οποίες έχεις φτιάξει ο ίδιος. Για να μπορέσεις να περάσεις ένα αρχείο στο edit text του MAXAM, θα πρέπει αναγκαστικά να το φορτώσεις από την επιλογή load του edit text με την προϋπόθεση βέβαια οτι το αρχείο είναι σε ASCII mode.

Κλείδωμα του στύλ ,p δεν χρειάζεται σε ένα binary αρχείο και συνεπώς δεν παίζει κανένα ρόλο.



ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA



Από αυτό το μήνα αρχίζει μία καινούργια στήλη με σκοπό να βοηθήσει και να εξοικιώσει τους αρχάριους χρήστες μιας AMIGA να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στο κόσμο της πληροφορικής.

Αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε γενικά με το λειτουργικό τις AMIGA το πολύ γνωστό Workbench 1.3

Καταρχήν πρέπει να ξεκαθαριστεί τί είναι Workbench και γενικότερα λειτουργικό. Είναι ένα "εργαλείο" που έγινε μόνο και μόνο για να μας βοηθήσει να δουλέψουμε την AMIGA

Αν βάλετε την δισκέτα που δίνεται μαζί με την AMIGA και έχει στην ετικέτα της το όνομα του λειτουργικού (Workbench) στο drive μετά από λίγο θα εμφανιστούν πάνω δεξιά στην οθόνη δύο δισκετούλες. Τώρα μετακινείστε τον δείκτη (pointer) του mouse πάνω στην δισκέτα που από κάτω της αναγράφεται το όνομα του λειτουργικού και πατήστε δύο φορές το αριστερό κουμπί του mouse. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που μέσα του θα έχει διάφορες μικρές εικόνες τα λεγόμενα icons. Τα icons γενικά παρουσιάζουν εργαλεία, σχέδια, δίσκους, συρτάρια (δηλαδή μέρη όπου κρατάτε εργαλεία, σχέδια, και συρτάρια)και δοχεία απορριμμάτων (τα οποία χρησιμοποιούνται για να πετάτε άχρηστα εργαλεία σχέδια και συρτάρια).

Κάνοντας διπλό πάτημα του αριστερού κουμπιού του mouse πάνω σε κάποιο icon τότε ή ανοίγει ένα άλλο παράθυρο που απεικονίζονται τα περιεχόμενα του σε μορφή icons ή απλά τρέχει κάποιο πρόγραμμα.

Ας πάρουμε τώρα με την σειρά τα icons που εμφανίζονται στο πρώτο παράθυρο στο οποίο πάνω αριστερά γράφεται το όνομα του λειτουργικού (Workbench 1.3 ή 1.2 ανάλογα με την έκδοση την οποία έχετε) και να περιγράψουμε τις λειτουργίες τους.

Τα icons που υπάρχουν στο παράθυρο με όνομα Workbench είναι τα: Utilities, System, Expansion, Preferences, Empty, Trashcan, Clock και στην έκδοση 1.3 υπάρχει ένα ακόμα με όνομα Shell.

Κάνοντας διπλό χτύπημα του κουμπιού του mouse πάνω στο icon system τότε θα εμφανιστεί ένα παράθυρο στο οποίο θα περιέχονται τα εξής icons: Cli, Diskcopy, Format, Setmap, Say, IconEd, GraphicDump.

Diskcopy icon : Το icon αυτό χρησιμεύει στην αντιγραφή δισκετών. Για παράδειγμα κάποια στιγμή θα χρειαστεί να δημιουργείσετε κάποια εφεδρική δισκέτα του Workbench. Τότε διαλέγετε το icon diskcopy και θα σας ζητηθεί να βάλλετε την δισκέττα που θέλετε να αντιγράψετε (Source) στο drive και μετά από λίγο θα σας ζητηθεί μία κενή δισκέτα για να γραφτεί το περιεχόμενο της source.

Format icon : Είναι ένα icon που χρησιμεύει στην μορφοποίηση των δισκετών ώστε να είναι αναγνώσιμες από το drive της Amiga. Φυσικά θα σας ζητηθεί μία δισκέτα στο drive και τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει η Amiga. Οταν κάνετε κάποια αντιγραφή με την προηγούμενη εντολή η δισκέτα μορφοποιείται αυτόματα.

Say icon : Το icon αυτό του ποιό πολλούς θα σας εντυπωσιάσει αφού κάνει την Amiga να μιλάει !! το πιό εντυπωσιακό μάλιστα είναι ότι επιτρέπει την ομιλία με διάφορους τύπους φωνής. Ετσι δίνοντας τους κατάλληλους κωδικούς (m για ανδρική φωνή, f για γυναικεία, r για ρομποτική και n για φυσιολογική) ακούτε την Amiga να λέει το μήνυμα που της εισάγατε.

Setmap icon : Για την Amiga υπάρχουν αρκετά διαφορετικά πληκτρολόγια. Με το icon αυτό μπορείτε να διαλέξετε το σωστό "χάρτη πλήκτρων" για το πληκτρολόγιο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. (Καλύτερα τώρα στην αρχή μήν μπερδεύεστε με αυτά)

Cli icon : Ισως το πιό σημαντικό και χρήσιμο icon της Amiga. Είναι ένας μεταφραστής εντολών του λειτουργικού. Αυτό το icon θα περιγραφεί πλήρως σε επόμενα τεύχη του περιοδικού μιάς και οι εντολές είναι πολλές και σε αρκετές από αυτές μπορεί να υπάρξουν διάφορες δυσκολίες

Nofastmem icon : Αυτό το icon αν δεν έχετε επέκταση μνήμης δεν πρόκειται να κάνει τίποτα. Μερικά προγράμματα με την επέκταση δεν τρέχουν κανονικά σε κάποιες διευθύνσεις μνήμης. Αυτό αναλαμβάνει να τα τρέξει τα προγράμματα στην βασική μνήμη της Amiga. Ευτυχώς τα περισσότερα προγράμματα τρέχουν κανονικά και οι περιπτώσεις χρησιμοποίησής του ελάχιστες.

Ελπίζουμε αυτή η πρώτη σας επαφή με το λειτουργικό να ήταν κατατοπιστική και να σας βοήθησε να κάνετε μία αρχή σωστή που στο μέλλον θα είναι καθοριστική.

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ



Στο δισέλιδο αυτό θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου της δισκέτας, καθώς και οδηγίες για τον τρόπο ενεργοποίησης και λειτουργίας των προγραμμάτων. Ετσι, οι πιο αρχάριοι χρήστες που δεν γνωρίζουν ακόμα καλά τον χειρισμό του υπολογιστή τους, θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν αμέσως την δισκέτα τους!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντα είναι ότι για κανένα λόγο δεν πρέπει να επιχειρήσετε να γράψετε στη δισκέτα αυτή, γιατί θα καταστραφούν όλα τα περιεχόμενά της! Αυτό οφείλεται σε τεχνικούς λόγους και σας συνιστούμε να κάνετε αμέσως ένα αντίγραφο της δισκέτας (σε άλλη δισκέτα ή σκληρό δίσκο) και να εργάζεστε με το αντίγραφο, κρατώντας την πρωτότυπη άθικτη και ασφαλή στο αρχείο σας. Επίσης, πρέπει πάντοτε να έχετε τη δισκέτα (και το αντίγραφο) προστατευμένα από εγγραφή (write protected). Ακόμη σας προειδοποιούμε να μήν επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

Η ΔΙΣΚΕΤΑ 34 ΤΟΥ USER ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΓΜΕΝΗ ΓΙΑ ΙΟΥΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ FORMAT.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 34

ΟΙ PC USERS

του Μ. Νταμουλάκη

Μπείτε στον οδηγό δίσκου (drive) που βρίσκετε η δισκέτα του User, (το ποιό σύνηθες είναι a: ή b:) και γράψτε...: COPY . C: (αν έχετε σκληρό δίσκο) ή στο B: (αν έχετε δεύτερο drive), ή στο B: (αν έχετε μόνο ένα drive, στην περίπτωση αυτή ο υπολογιστής σας θα καταλάβει το A: Drive σαν B: και δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα).

ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΟΔΗΓΟ ΔΙΣΚΟΥ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΤΑ ΑΝΤΡΙΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΑΠΛΑ ΤΡΕΞΤΕ ΤΑ. ΘΑ ΕΡΩΤΗΘΕΙΤΕ ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΑΠΟΣΥΜΠΙΕΣΗ, ΔΩΣΤΕ "Y" ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΑ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΥΧΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ.

ΠΡΟΣΟΧΗ - ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΣΥΜΠΙΕΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟΣΥΜΠΙΕΣΗ.

Για να τα αποσυμπιέσετε αντιγράψτε τα σε μία κενή δισκέτα ή σε ένα directory του σκληρού δίσκου και τρέξτε τα. Οταν εμφανιστεί η ερώτηση "Continue Extraction?" , δώστε Y και ENTER. Τα προγράμματα θα αποσυμπιεστούν μόνα τους.

AnimVGA

Τι θα λέγατε να φτιάχνατε τα ΔΙΚΑ ΣΑΣ sprites και να τους δώσετε ζωή; Το AnimVGA σας λύνει κυριολεκτικά τα χέρια σε αυτό επιτρέποντάς σας να δημιουργήσετε sprites 256(!) χρωμάτων, είτε να τα "κλέψετε" από άλλα παιχνίδια ή εικόνες γραφικών. Δοκιμάστε το και ποιός ξέρει;

PKZIP & PKUNZIP v2.04

Τον προηγούμενο μήνα, σας είχαμε δώσει το καταπληκτικό συμπιεστικό

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

1 **Βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε βήμα προς βήμα τις οδηγίες.**

2 **Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399, ώρες 10-2) για να σας βοηθήσουμε.**

ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5" ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT: ST-AMIGA-PC!!

πρόγραμμα που άκουγε στο όνομα ARJ v2.30. Αυτό το μήνα σας δίνουμε την τελευταία έκδοση του κυριότερον ανταγωνιστή του, που είναι και ένα από τα standards της αγοράς. Το PKZIP v2.04, μαζί με τα υπόλοιπα προγραμματάκια που το συνοδεύουν, θα σας βοηθήσει να συμπιέσετε τα αρχεία σας εύκολα και γρήγορα. Μέσα στα αρχεία που αποσυμπιέζονται, θα βρείτε και τις οδηγίες χρήσεως.

SYSINFO

Πόσες είναι οι φορές που θα θέλατε να ξέρετε τι γίνεται εκεί βαθειά μέσα στο μηχάνημά σας; Λογικά, πρέπει να είναι πολλές. Το πρόγραμμα SYSINFO, σας δίνει πληροφορίες για όλα όσα κρύβει μέσα του ο υπολογιστής σας, με τρομερή λεπτομέρεια. Τρέξτε το και θα δείτε ότι έχουμε δίκιο.

AMIGA

Επιμέλεια: Α. Κολιτσόπουλος.

Πολλά προγραμματάκια για AMIGA και αυτόν το μήνα στη δισκέτα του USER. Για να τα χρησιμοποιήσετε, βάλτε στο drive τη δισκέτα του Workbench και μόλις φορτώσει, βάλτε τη δισκέτα του USER. Κάντε double-click στο icon της για να ανοίξει και μόλις εμφανιστούν τα icons των προγραμμάτων, τρέξτε τα. Ας δούμε τα προγράμματα.

ARTM

Το πρόγραμμα αυτό, σας επιτρέπει να "πειράξετε" όλα τα προγράμματα που υπάρχουν φορτωμένα κάποια χρονική στη μνήμη. Μόλις το τρέξετε, θα σας βγάλει μια λίστα με τα προγράμματα και από εκεί και πέρα ποιός σας πιάνει. Χρησιμοποιήστε όμως με προσοχή, για να μην κάνετε κάποιο λάθος.

BAD

Το BAD, είναι ένα Disk Optimizer. Με άλλα λόγια, είναι ένα πρόγραμμα που κατανέμει σωστά τα αρχεία πάνω στη δισκέτα, έτσι ώστε να αυξήσει το χρόνο προσπέλασης και συνεπώς την ταχύτητα της δισκέτας ή σε καλύτερη περίπτωση του σκληρού δίσκου.

DROP SHADOW

Ιδού και ένα χαριτωμένο προγραμματάκι. Το Drop Shadow, σας επιτρέπει να βάλετε σκιές σε όλα τα παράθυρα του Workbench. Κανονίστε τη φωτεινότητα και το μέγεθος και χαρείτε.

KEYBIZ!

Γιατί παραπονιέστε που η Amiga σας δεν κάνει σαν γραφομηχανή; Θέλετε να ακούτε συνέχεια τα ντάπα-ντούπα των πλήκτρων του μηχανήματος εκείνου; Τέλος πάντων, επειδή είμαστε καλά παιδιά, σας φέραμε την γραφομηχανή στην Amiga σας. Τρέξτε το KEYBIZ! και θα καταλάβετε.

MEGAWB

Αυτό το πρόγραμμα είναι κάπως πιο χρήσιμο από το προηγούμενο. Οταν το τρέχετε, τετραπλασιάζει το χώρο του desktop, δίνοντάς σας έτσι τη δυνατότητα να αποφύγετε το συνηθισμένο χαμό που δημιουργείται κάθε φορά που ανοίγετε 5-6 παράθυρα.

SPEEDTEST

Μάλλον δεν χρειάζονται πολλές επεξηγήσεις. Το πρόγραμμα αυτό ελέγχει την ταχύτητα του δίσκου. Αυτά.

AMIGATRACTION

Να και ένα παιχνιδάκι. Τρέξτε το, κανονίστε το μέγεθος του ταμπλώ, πόσοι παίκτες θα παίξουν και βρείτε τα όμοια τουβλάκια που στην αρχή (όπως είναι λογικό), εμφανίζονται καλυμμένα.

Το παλιό, καλό παιχνίδι μνήμης στην Amiga σας.

OI ST USERS

επιμέλεια Ν. Κροντηράς

FLIGHT

Αυτό το μήνα δεν θα σας παιδέψουμε πολύ. Εχουμε ένα πολύ καλό διαστημικό παιχνιδάκι με το οποίο καλείστε να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας. Ανοίξτε τον φάκελο με το όνομα ATARI και τρέξτε το PRG πρόγραμμα. Παίζεται με το joystick και ελπίζουμε ότι θα σας αρέσει αρκετά.

3 Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δεν σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ) για να σας στείλουμε μια σωστή ή (αν σας βολεύει) να περάσετε από τα γραφεία μας για άμεση αντικατάσταση.

Καταλαβαίνουμε ότι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο ότι κάποιες απ'αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις απώλειες!

Αγαπητό USER,

Είμαστε, ή καλύτερα είμασταν δύο τακτικοί αναγνώστες του περιοδικού σας. Τα τελευταία τεύχη του USER έχουν να επιδείξουν μία μεγάλη κάμψη στην ποιότητα του και οι λόγοι είναι διάφοροι.

Το περιοδικό σας ασχολείται μόνο με παιχνίδια. Δεν έχω δει ποτέ review σοβαρού προγράμματος. Γιατί αυτό; Οι φωτογραφίες των παιχνιδιών είναι επιεικώς απαράδεκτες, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα ώστε όσες οθόνες περιέχουν γράμματα, η φωτογραφία να τα κάνει να φαίνονται ιερογλυφικά. Τέτοια παραδείγματα θα βρείτε στα reviews των King's Quest VI, Quest for Glory III, A - Train, Spell Shop. Επίσης η ποιότητα των κειμένων είναι πολύ κακή. Οι χαρακτήρες που χρησιμοποιείτε είναι πολύ μεγάλοι με αποτέλεσμα ένα μικρό κείμενο να πιάνει χώρο δύο σελίδων. Το άλλο θέμα το οποίο θα θέλαμε να θίξουμε είναι η τιμή του περιοδικού. Πληρώνουμε 700 δρχ. για ένα περιοδικό με απαράδεκτες φωτογραφίες, χαμηλής ποιότητας reviews και μία δισκέτα η οποία είναι διαρκώς χαλασμένη(για του λόγου το αληθές θα σας πω ότι παίρναμε το USER δέκα άτομα και αναγκαζόμασταν να δανειζόμαστε ο ένας τις δισκέτες του άλλου γιατί οι υπόλοιπες ήταν χαλασμένες!!). Οσο ότι είστε καλύτεροι από το Pixel ας μην το συζητάμε καν.

Επίσης θα θέλαμε να αναφερθούμε και λίγο στον adventurer του περιοδικού κ. Νταμουλάκη. Κ.Μιχάλη δεν συμφωνούμε με την θεωρία σας: "Σε αυτό το τεύχος βάζουμε το review, στο επόμενο δίνουμε τη λύση". Γιατί βάζοντας την λύση ενός adventure προτρέπεις το χρήστη να την διαβάσει καταστρέφοντας έτσι το ενδιαφέρον του για το παιχνίδι. Μήπως έτσι θέλετε να αποδείξετε ότι είστε καλύτερος από τον κ. Τσουρινάκη; Θα μπορούσατε κάλλιστα στις τέσσερις σελίδες του SPELL SHOP να βάζετε μόνο γράμματα και απορίες αναγνωστών για διάφορα adventures. Πιστέψτε με θα ήταν πολύ καλύτερα. Ακόμα το Mega Review του τεύχους 30, το Laura Bow II ήταν κυριολεκτικά μια αποτυχία, γιατί δεν ήταν τίποτα άλλο παρά μια διαφήμιση της Sierra. Στο review του King's Quest VI(τεύχος 32) χαραμίζονται 6 σελίδες για μια παρουσίαση η οποία αναφέρει μόνο για γραφικά, ήχο, σενάριο και ο χειρισμός πάει περίπατο. Στο review του Quest for Glory III δεν βλέπουμε πουθενά για τον χειρισμό, πλοκή του παιχνιδιού. Μα κ. Νταμουλάκη ένα καλό adventure δεν κρίνεται μόνο από τα γραφικά και τον ήχο αλλά και από την πλοκή, την δράση, τους γρίφους και το χειρισμό.

Τελειώνοντας, θα θέλαμε να πούμε ότι δεν μας ενδιαφέρει η δημοσίευση αλλά η κατανόηση και η διόρθωση των λαθών.

Σταύρος Βαπορίδης
Χρήστος Αρβανιτάκης

Φίλοι μας,

πριν ξεκινήσω να σας απαντήσω σε αυτά που τονίζετε μέσα στο γράμμα σας, θα ήθελα να σας πω ότι το γράμμα σας αυτό, μας έβαλε όλους σε σκέψεις εδώ στα γραφεία του περιοδικού. Και μην νομίσετε ότι είστε οι μόνοι που κάνετε αυτές τις παρατηρήσεις. Ανάλογα παράπονα, κάνουν και άλλοι αναγνώστες, αλλά πολύ περισσότερο κάνουμε εμείς μεταξύ μας. Γιατί αυτό δεν έχει καλές φωτογραφίες; Γιατί αυτό το κείμενο είναι διαφορετικό από ότι έπρεπε να είναι; Γιατί; Γιατί; Γιατί;

Ας αρχίσουμε όμως να δίνουμε κάποιες απαντήσεις. Πρώτον, όσον αφορά τις φωτογραφίες. Αυτό το θέμα εμάς μας "καίει" πολύ περισσότερο από όλους, ιδίως αφού εμείς είμαστε εκείνοι που προσπαθούμε να σας δώσουμε μια σωστή παρουσίαση ενός παιχνιού. Το συγκεκριμένο όμως πρόβλημα είναι (ή μάλλον ήταν) θέμα τυπογραφείου και τώρα πια, μετά από αρκετή προσπάθεια έχει πλέον μειωθεί στο ελάχιστο ως καθόλου.

Οσο για την ποιότητα των κειμένων και των χαρακτήρων που χρησιμοποιούνται, το μόνο που μπορούμε να πούμε είναι το ότι πρόκειται για θέμα στοιχειοθέτησης της σελίδας (ή των σελίδων) και ότι αν είναι απαραίτητο, τότε πρέπει να γίνει.

Περνάμε σε ένα πολύ πιο σημαντικό θέμα, το θέμα της δισκέτας. Εδώ ίσως δεν ξέρετε κάτι. Η δισκέτα του περιοδικού, πριν φτάσει στα χέρια σας, περνάει από σαράντα κύματα. Και τι σημαίνει αυτό; Πρώτον η δισκέτα ετοιμάζεται από τους συντάκτες του περιοδικού, από τους οποίους επίσης δοκιμάζεται για την σωστή της λειτουργία και δημιουργούνται δύο αντίτυπα για το κάθε μηχάνημα. Μετά, οι δισκέτες αυτές "πετάγονται" μέχρι την Αγγλία, όπου και αποκτούν την τελική μορφή του τριπλού format. Μετά, όπως είναι λογικό, επιστρέφουν εδώ, όπου αρχίζει η διαδικασία της αντιγραφής. ΔΕΚΑ ΧΙ-

ΛΙΑΔΕΣ ΑΝΤΙΤΥΠΑ δημιουργούνται για να μπορέσουμε να προσφέρουμε σε όλους εσάς τη δισκέτα. Τέλος, μετά από αυτό, έρχεται το χειρότερο μέρος. Και αναφέρομαι φυσικά στη διανομή. Οι δισκέτες μαζί με το περιοδικό πάνε για πακετάρισμα και την διανομή στα πρακτορεία και από εκεί στα περίπτερα. Ξέρετε τι σημαίνει αυτό; Αν προσπαθήσουμε να το περιγράψουμε με ηχητικά εφφέ σημαίνει ντάπα-ντούπα, ντάπα-ντούπα, με τις δισκέτες να χτυπιούνται πηγαίνοντας από φορτηγάκι σε φορτηγάκι, είτε κάτω από πίεση είτε όχι. Τι σημαίνει αυτό; Οτι είναι λογικό να καταστρέφονται δισκέτες, όπως είναι λογικό το ότι μέσα στις δέκα χιλιάδες δισκέτες που μας έρχονται κάθε μήνα για να γίνουν τα αντίτυπα της δισκέτες του USER, ένα ποσοστό να έχει κάποια bad tracks, τα οποία να καθιστούν άχρηστη τη δισκέτα, χωρίς να μπορούμε να κάνουμε εμείς τίποτα (σκεφτείτε κάθε πότε θα έβγαινε το USER αν κάθε φορά θα έπρεπε να ελέγξουμε δέκα χιλιάδες δισκέτες). Ελπίζω να καταλάβατε αυτό που θέλω να σας πω.

Τέλος να περάσουμε στο θέμα του κ. Νταμουλάκη. Σίγουρα, είναι κρίμα που δεν είναι σε θέση να σας απαντήσει ο ίδιος, αφού όπως θα ξέρετε μέχρι τώρα, έπρεπε να υπακούσει στο κάλεσμα της Μητέρας Πατρίδας, αλλά ίσως μπορέσω να πω εγώ δυό λόγια εκ μέρους του.

Πρώτον, ο κ. Νταμουλάκης ποτέ δεν είπε ότι είναι αλάνθαστος και ότι τα κάνει όλα σωστά. Ποτέ δεν είπε ότι είναι ο καλύτερος στον κόσμο και ο πιο πρωτοποριακός. Αυτό όμως που ήταν, είναι ένας σωστός επαγγελματίας, από τους καλύτερους adventurer που έχω γνωρίσει, με κάποιες προσωπικές ιδέες τις οποίες όμως δεν προσπαθούσε να επιβάλει σε κανέναν. Τι σημαίνει αυτό; Ισως ότι ο κ. Νταμουλάκης πίστευε ότι πολλοί από εσάς να θέλετε τη λύση του King's Quest VI σύντομα και για αυτόν το λόγο την έβαλε σχεδόν αμέσως. Αν όμως κάποιοι από εσάς δεν θέλατε να την χρησιμοποιήσετε, δεν είσασταν υποχρεωμένοι, όπως είναι φυσικό!!! Συνεπώς αν θέλατε να τελειώσετε το παιχνίδι μόνοι σας, το μόνο που είχατε να κάνετε είναι να μην ρίξετε τη "κλεφτή" ματιά στις σελίδες του SPELL SHOP. Οι συγκεκριμένες σελίδες αναφέρονταν σε όσους ήθελαν ή χρειαζόντουσαν τη λύση - κάτι που ισχύει για όλες τις λύσεις που δημοσιεύονται.

Οσον αφορά τώρα τα reviews που έκανε, δεν μπορώ να σας απαντήσω εγώ. Το μόνο που μπορώ να σας πω είναι ότι εκείνος παρουσίαζε ένα παιχνίδι με τον τρόπο που νόμιζε ότι ήταν ο καλύτερος. Λογικό είναι ότι κάποιοι από εσάς να διαφωνούν με τον τρόπο αυτό, ή με κάποιον άλλο τρόπο και κάποιοι άλλοι να μένουν ικανοποιημένοι.

Πάντως, σε όσα μας λέτε, πρέπει να παραδεχτούμε ότι έχετε δίκιο.

Σε κάποια από αυτά είμαστε δικαιολογημένοι - πιστεύουμε - απόλυτα, ενώ σε κάποια άλλα είναι γεγονός ότι χρειάζεται λίγη ακόμα προσπάθεια. Ομως κανείς δεν είναι τέλειος και εμείς προσπαθούμε να είμαστε όσο καλύτεροι μπορούμε.

Αγαπητό USER

Κώστα, μένω στη Λαμία και είμαι 15 χρονών. Σου γράφω για δεύτερη φορά ξέροντας ότι λαμβάνετε πάρα πολλά γράμματα και μπορεί και κάποιο γράμμα να χαθεί. Εχω ένα Olivetti PC1 με CGA οθόνη σε ταχύτητα 8086. Τα ερωτήματά μου είναι:

α) Ολοι οι γνωστοί μου έχουν drive 1.44 ενώ εγώ δυστυχώς 720 (και λέω δυστυχώς διότι το computer μου δεν μπορεί να πάρει 1.44 drive). Το ερώτημά μου λοιπόν είναι αν υπάρχει κάποιο πρόγραμμα με το οποίο μπορώ να κατανέμω τα αρχεία μιας δισκέτας 1.44 σε δύο των 720.

β) Μήπως έχετε κάποια CHEAT ή κάποιους κωδικούς για το παιχνίδι RICK DANGEROUS I, II (δυστυχώς δεν έχω το EOL).

γ) Ξέρετε κάποιο αντιβιωτικό να μου προτείνετε (αν ναι που μπορώ να το βρω και πόσο θα μου στοιχίσει).

Σε παρακαλώ απάντησέ μου όσο πιο γρήγορα γίνεται γιατί το α και το β ερώτημα με ενδιαφέρουν πάρα πολύ.

Κώστας Γεωργόπουλος

Φίλε Κώστα,

ιδού οι απαντήσεις στα ερωτήματά σου, όσο πιο γρήγορα ήταν δυνατόν.

α) Αν έχεις σκληρό δίσκο (δεν το προσδιορίζεις) τότε τα πράγματα είναι απλά. Φτιάχνεις ένα directory μέσα στο δίσκο, βάζεις τα μισά προγράμματα της 1.44 δισκέτας και μετά τα αντιγράφεις στην 720. Αν όμως δεν έχεις, τότε τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα, αφού δεν υπάρχει (τουλάχιστον από ότι ξέρουμε) κάποιο πρόγραμμα που να κάνει αυτήν την δουλειά. Συνεπώς πρέπει να γίνουν όλα με το χέρι.

β) Για τα tips που ζητάς πρέπει να απευθυνθείς στην στήλη tips 'n' tricks.

γ) Αντιβιωτικό ε; Πάλι έχουμε προβληματάκια με ιούς; Τέλος πάντων, έχουμε και λέμε: Σου προτείνουμε το SCAN και το CLEAN, μπορείς να το βρεις στη δισκέτα του τεύχους 32 και εκεί είναι δωρεάν(!!!). Πάντως αν δεν μείνεις ευχαριστημένος (πράγμα που είναι λίγο δύσκολο), μπορείς να προσπαθήσεις να βρεις τα Norton Antivirus, Central Point Antivirus, Doctor Solo-mon Antivirus Toolkit, και άλλα, αλλά μιλάμε πια για full price προϊόντα που κοστίζουν μερικές δεκάδες χιλιάδες και τα βρίσκεις αρκετά εύκολα στα περισσότερα ενημερωμένα computer shops.

Αγαπητό USER,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και θέλω να σε συγχαρώ για την βελτίωσή σου. Το θέμα μου είναι η γνωστή διαμάχη PC - Amiga. Κατ' αρχήν έχω έναν HYUNDAI SUPER 16 TE με τον 8088 και CGA κάρτα.

Παρόλο που είμαι μόνον 14 ετών, έχω ασχοληθεί πολύ με τα computrs και σκέφτομαι να ακολουθήσω αυτόν τον κλάδο επαγγελματικά (ίσως να έρθω στο USER).

Ολοι μιλάνε για την Amiga 4000. Δεν αμφισβητώ ότι είναι ένα από τα τελειότερα μηχανήματα αλλά δεν πιστεύω πως μπορεί να ξεπεράσει έναν 486 DX2 33-66 MHz με τον i860 της Intel, με την κάρτα Tseng Labs 4000 στα γραφικά και την PRO AUDIO SPECTRUM 16.

Θα σταματήσω εδώ γιατί το γράμμα μου άρχισε να παίρνει τεράστιες διαστάσεις. Ελπίζω σε δημοσίευσή του (για να μην αναγκάζομαι να στέλνω συνέχεια φωτοτυπίες του ίδιου γράμματος).

Υπογραφή,
KEN (SF II)

Φίλε KEN

(Αν και θα προτιμούσα να χρησιμοποιούσες το κανονικό σου όνομα),

κατ' αρχάς μπράβο σου που ασχολήσαι από τόσο μικρός με τους υπολογιστές, και θα κάνεις πολύ καλά να ασχολειθείς με αυτούς επαγγελματικά, αν και για να έρθεις στο USER πρέπει να σε διακατέχει μια γερή δόση τρέλλας - αλλιώς δεν θα αντέξεις. Ας πάμε όμως στο θέμα.

Η πλακέτα που βάζει το i860 και τον 486 DX2 να συνεργαστούν (αν εννοείς αυτή), είναι σχετικά καινούργια και δεν έχουμε δει την τελική της μορφή ακόμα. Ομως, ακόμα και αν βγει δεν θα θέτει σε απόλυτη συνεργασία τους δύο επεξεργαστές, συνεπώς δεν θα υπάρχει και καμμία σημαντική διαφορά ταχύτητας. Με άλλα λόγια, η Amiga 4000, μπορεί ακόμα να περηφανεύεται ότι "συχνάζει" στα top των υπολογιστών. Ομως, η κόντρα που έχει ξεκινήσει είναι τελείως ανούσια, αφού κανένας δεν μπορεί να συγκρίνει την 4000 με έναν 80x86 και να χαίρεται για το κατόρθωμά του. Αυτά έχουμε να πούμε, πράγματα τα οποία έχουν ξαναπεί και θα τα ξαναπούμε αν χρειαστεί.

Αγαπητό USER,

Είμαι τακτικός αναγνώστης σου εδώ και δύο χρόνια. Είσαι ένα πολύ καλό περιοδικό με ποικίλη ύλη. Σου γράφω για τα εξής:

α) Ας πάψει πια ο πόλεμος μεταξύ home-PCs. Είναι γελοίος και άσκοπος και οι μόνοι που επωφελούνται είναι οι console gamers, οι οποίοι σηκώνουν κεφάλι.

β) Η πειρατεία δεν είναι καλή αλλά είναι μια λύση ανάγκης. Προσωπικά, δεν θα αγόραζα πειρατικά παιχνίδια αν:

1) Υπήρχε σοβαρή αντιπροσωπεία και δίκτυο διανομής.

2) Ηταν πιο φτηνά.

3) Ερχονταν στον καιρό τους και υπήρχαν όλα τα παλιά π.χ. το ΙΕΡΟ Dungeon Master (θρησκεία; πάθος; ή τέλειο προγραμματιστικό διαμάντι;)

4) Τα περιοδικά (μαζί μ' αυτά και το USER) αξιολογούσαν πιο αυστηρά τα games.

Αυτά τα λίγα (θα ακολουθήσει και 2ο γράμμα)

Θανάσης Κωστόπουλος
SLAYER THE BEST BUT VENOM ARE BETTER

ΥΓ. Αν σας στείλω σε compiled AMOS ένα άριστο πρόγραμμα θα μπει στη δισκέτα του USER;

Φίλε Θανάση,

ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε στα θέματα για τα οποία μας γράφεις.

α) Ο "πόλεμος" αυτός είναι κάτι που δεν έπρεπε να είχε ξεκινήσει καν, αφού όπως πολύ σωστά λες είναι άσκοπος και ΔΕΝ ΒΓΑΖΕΙ ΠΟΥΘΕΝΑ. Γιατί προσωπικά, δεν νομίζω ότι όποιοι είναι φανατικοί της AMIGA θα αποδεχτούν ποτέ τις ικανότητες ενός PC και το ίδιο ισχύει και αντίστροφα. Πάντως όσον αφορά τους console users, αυτό που λες είναι ως ένα σημείο σωστό, ιδίως αν πάρουμε για παράδειγμα τον Κροντηρά...

β) Υπόθεση πειρατεία, έτος MCMXCIII. Η πειρα-

τεία ΔΕΝ είναι λύση. Για την πειρατεία ΔΕΝ υπάρχουν δικαιολογίες. Την πειρατεία ΔΕΝ πρέπει να την υποστηρίζετε, με κανένα τρόπο. Και όσο για αυτά που λες, επέτρεψέ μου να διαφωνήσω.

Ολες οι αντιπροσωπείες, προσπαθούν και κάνουν την δουλειά τους σωστά και υπεύθυνα.

Τώρα όσον αφορά τα δίκτυα διανομής είναι μια άλλη (πολύ μεγάλη) ιστορία.

Επίσης, μήπως έχεις αναλογιστεί ποτέ σου γιατί είναι τόσο ακριβά τα αυθεντικά παιχνίδια; Μήπως έχεις σκεφτεί ότι αν δεν υπήρχε η πειρατεία και ο κόσμος αγόραζε αυθεντικά προγράμματα, οι εταιρίες θα κράταγαν τις τιμές πιο χαμηλά γιατί δεν θα είχαν χαμηλές πωλήσεις με μικρό κέρδος αλλά ταυτόχρονα μεγάλο κόστος παραγωγής; Αυτή είναι μία πολύ σημαντική αιτία για το κόστος των αυθεντικών παιχνιδιών. Πραγματικά, αν οι εταιρίες παραγωγής software δε παρουσίαζαν τα τεράστια ελλείμματα που παρουσιάζουν, δεν θα είχαν ανάγκη να βάλουν τις (πραγματικά) εξωφρενικές τιμές στα παιχνίδια τους. Αλλά μήπως φταίμε και όλοι εμείς για αυτό; Μήπως μέσω της πειρατείας το έχουμε ενισχύσει ηθελημένα ή όχι; Μήπως έχετε φανταστεί τι θα γινόταν στους χώρους του software χωρίς την πειρατεία - τουλάχιστον όσον αφορά τις τιμές; Οσο για το Dungeon Master... μάλλον δεν είναι μόνο αυτά τα τρία, αλλά και κάτι παραπάνω.

Τέλος, για το πρόγραμμα της AMOS. Αν το στείλεις θα μπει στη δισκέτα, με μία και μόνη προϋπόθεση. Να μην χρειάζεται start-up sequ-ence. Α, και να μην έχει copyright. Και αν διαβάζετε και άλλοι με προγραμματιστικές ικανότητες, ας μας στείλετε και εσείς τα προγράμματά σας.

Εμείς θα χαρούμε να τα βάλουμε στη δισκέτα - με την προϋπόθεση ότι είναι χαριτωμένα, αξιόλογα και δουλεύουν σωστά.

Απλά περιμένουμε.

Αγαπητό USER,

Θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες.

1) Η AMIGA έχει EMULATOR για να γίνεται PC, γιατί δεν γίνεται κάτι αντίστροφο; Πιστεύεις ότι μπορεί να βγει ένα τέτοιο προϊόν;

2) Μπορώ να συνδέσω DRIVE 6128 σε PC και με την BASIC του PC να φορτώσω τα προγράμματα του 6128, ή άμα βρώ την καινούργια BASIC του CPC PLUS σε δισκέτα 5 1/4 και φορτώσω την BASIC του PC και μετά φορτώσω την BASIC του 6128, θα μπορέσω να τρέξω τα προγράμματα του 6128,ή γίνεται με άλλο τρόπο;

3) Οι BASIC BETTER, BASIC COMPILER, QUICK BASIC, TURBO BASIC, BASIC 2, BASICA. Αυτές οι γλώσσες είναι συμβατές με την GW BASIC, η GW BASIC μέχρι ποιά έκδοση έχει βγει;

4) Υπάρχει περιφερειακό για τον PC που τον κάνει τηλεόραση και αν υπάρχει εδώ πόσο κάνει;

5) Μπορώ να συνδέσω DRIVE 1.2M και 1.44M σε XT και αν ναι, θα συνεργάζονται κανονικά;

6) Υπάρχει περιφερειακό που κάνει την AMIGA MEGA DRIVE;

7) Το SHADOW OF THE BEAST 2, LOTUS 2 και TURRICAN 2 θα βγουν για PC;

Φιλικά Πάνος.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

"President of Professional User"
Αξιότιμε κ. Πρόεδρε, το ύφος του γράμματός σου υποδηλώνει θάρρος της γνώμης, κάτι που έρχεται σε πλήρη αντίθεση με την ανωνυμία του. Οταν και αν αυτό το θάρρος αποκτηθεί, μετα χαράς θα απαντήσουμε σε ότι θελήσεις.
Από την σύνταξη.

Φίλε Πάνο,
ιδού οι απαντήσεις που ζητάς:

1) Δεν μπορεί να βγει emulator για PC που να τον μετατρέπει σε Amiga, μόνο και μόνο γιατί ο επεξεργαστής της Amiga, είναι πολύ πιο πολύπλοκος από αυτόν του PC, με συνέπεια η σχέση του να μην είναι αμφίδρομη. Αυτό σημαίνει ότι ενώ μπορεί να μετατραπεί η Amiga σε PC, δεν γίνεται το αντίθετο. Για να λέμε όμως και τα πράγματα με το όνομά τους, υπάρχει ένα πρόγραμμα που φιλοδοξεί να κάνει το PC να εξομοιώνει AMIGA (το οποίο μπορείς να το βρεις στην αγορά των shareware προγραμμάτων), αλλά μην περιμένεις να τρέξεις και πολλά πράγματα. Καλύτερα, μην περιμένεις να τρέξεις τίποτα - γιατί η συμβατότητα που παρέχει είναι μηδενική.

2) Δεν μπορείς να συνδέσεις drive του 6128 σε συμβατό, ούτε και να περάσεις την BASIC του AMSTRAD σε PC με οποιονδήποτε τρόπο. Το μόνο που μπορείς να κάνεις, είναι εάν έχεις το GEM και την LOCOMOTIVE BASIC του, να προσπαθήσεις να μεταφέρεις τα προγράμματα της BASIC του 6128, αλλά και πάλι, πρέπει να προσέξεις πολύ, γιατί η BASIC του AMSTRAD, αν και LOCOMOTIVE, είναι διαφορετική από αυτήν του GEM και συνεπώς πρέπει να αλλαχτεί ο κώδικας του προγράμματος σε κάποια σημεία. Αυτό που δεν θα μπορέσεις να περάσεις, είναι προγράμματα που εκτελούν εντολές CALL, POKE, PEEK και όλες τις ανάλογες, αφού ο 6128 και το PC δεν έχουν καμία σχέση σε αυτά τα θέματα και μπορεί να κάνεις καμιά ζημιά.

3) Οι γλώσσες που αναφέρεις (εκτός από την BASICA), δεν είναι τελείως συμβατές με την GW BASIC, πράγμα που σημαίνει, ότι πρέπει να προσέξεις στη μεταφορά από την μια γλώσσα στην άλλη, προσαρμόζοντας τις εντολές της μιας σε αυτές τις άλλης.

4) Υπάρχουν κάρτες που αναλαμβάνουν να κάνουν αυτή τη δουλειά, οι οποίες συνέχεια αυξάνονται. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα, είναι η VIDEO BLASTER, όπως επίσης και οι SCREEN MACHINE και SCREEN MACHINE LITE. H VIDEO BLASTER τιμάται γύρω στις 100000 με 110000 δραχμές στα περισσότερα μαγαζιά, ενώ η SCREEN MACHINE LITE και SCREEN MACHINE έχουν περίπου 150.000 και 350.000 δραχμές αντίστοιχα.

5) Μπορείς να βάλεις high density drive σε XT, με την προϋπόθεση όμως, ότι τα "σηκώνει" ο controller του μηχανήματος.

6) Ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν υπάρχει.

7) Αγνωσται αι βουλαί των εταιριών.

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΗ ΕΤΑΙΡΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ADVENTURE SIERRA

ΕΞΑΣΕΛΙΔΟ ΑΦΙΕΡΩΜΑ SEX, ΒΙΑ & JOY-STICK

MEGA REVIEW
F-15 Strike Eagie 3

...και όπως πάντα GAME REVIEW CONSOLE REVIEW & θέματα για όλους τος υπολογιστές

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC 386-25 PHILIPS 110.000. PC NEC 17.000, Amiga 73.000. Atari ST 512 63.000. PC games ολοκαίνουργια. τηλ.8325006

Πωλούνται CDTV Amiga 600, Atari 512 63.000. Amiga 500 73.000. PC 386 110.000. Games PC 1993. τηλ.8325006

GAMEBOY της κούτας + 2 games + stereo ακουστικά + μετασχηματιστής 1.5V, 3V, 4.5V, 6V, 7.5V, 9V, 12V, + καλώδια για 2 παίχτες + συσκευή για 3 ή 4 !!! παίχτες + ελληνικά manuals + εγγύηση 6 μηνών. Μόνο 40.000 δρχ. όποιος προλάβει!!! τηλ.0843-28361 Μάνος 5μμ-10μμ.

AMIGA 500 + 1084S, commodore + δεύτερο drive + 1 mb + 150 δισκέτες + 2 δισκετοθήκες + 3 joysticks + mouse + κρυσταλλικό φίλτρο + καλύμματα + καθαριστικά + βιβλία χρησιμοποιημένη 7 μήνες με την εγγύηση μόνο 150.000 τηλ.2928948 ,2220065 15.00- 23.00 Δημήτρης

CDTV πλήρες + monitor 1084S + 386-40 + Amiga + μνήμες + Driver + Sim 1 MB + Games PC 1993 πωλούνται και χωριστά.

GAME GEAR υπερπροσφορά. Με πολλά περιφερειακά και κασσέτες (μαζί ή ξεχωριστά) σε τιμή έκπληξη! Προλάβετε. Κώστας 7513692 (βράδυ).

PC GAMES. Ανταλλάσσω κυρίως adventures, μόνο 256 χρώματα σε 1,2 ή 1,44. Αλέκος τηλ.4972134

IBM DALTON CLUB. Επαγγελματικές εφαρμογές, παιχνίδια, Demo, εικόνες, μουσική. Φτηνές δισκέτες ανταλλαγές, αντικαταβολές παντού, κατάλογος. τηλ.081-261712, (8.00μμ-11.00μμ) Γιάννης

PC, Antivirus, Demos, Sound, Shareware, Games. 5 1/4 - 3 1/2 Modems, Cards, Disks. Τηλ.6834659 5-10. Γιάννης απόγευμα

IBM GOLD HELLAS. Οι καλύτερες προσφορές σε δισκέτες παιχνίδια, προγράμματα, συνδρομές, manuals. Λύσεις original. Ανταλλαγές, αντικαταβολές παντού. Τηλ.081 241015 (8.00μμ- 11.00μμ) Χρήστος.

AMIGA 500 - 1M -1084 stereo. Κάρτα με workbench 13-20, με διακόπτη, με τα ολοκαίνουργια τσίπ της Plus, 2ο drive, 2 joysticks packman, 300 δισκέτες, επαγγελματικά προγράμματα και παιχνίδια 170.000. Επίσης Star lc-10 30.000. 0722-22879. Μιχάλης-Μεσσήνη.

SEGA MEGADRIVE CLUB : Παραλαβές απο Αγγλία, Streets of Rage 2 : 15.000, Terminator 2 : 13.200, Turrican : 10.800 και άλλα πολλά. Τηλ.9831127. Κοσμάς.

Πωλείται SEGA MEGA DRIVE μόνο 30.000 ολοκαίνουργιο. Οχι δεν τρελλάθηκα!!! Γράψτε : Γ.Κουφαλιτάκης, Βρούτου 5 ΤΚ 65302 Καβάλα (με τηλέφωνο).

Πωλείται Amiga 500 + monitor 1084 + επέκταση μνήμης + βιβλία + games. Μαζί ή ξεχωριστά. Τιμή έκπληξη. 9705173 Βασίλης.

Πωλείται Amiga 500 + μόνιτορ 1083SP + επέκταση μνήμης 1/2 Mbyte + παιχνίδια 150.000. Επίσης Sega Mega Drive + 5 παιχνίδια. Τιμή συζητήσιμη. Γιώργος 9834714, 9847200 5.30μμ-9.30μμ

PC GAMES KAI UTILITIES. Ολα τα τελευταία games + disk 500 δρχ. Παράδοση κατ'οίκον. Αντικαταβολές παντού. τηλ.5987587

AMIGA 600 + Kit (1.3) + 13 μνήμες εγγύηση αντιπροσωπείας 100.000. Ολοκαίνουρια στο κουτί της με games. Τηλ.6924252 PC WORLD : Αμέτρητα παιχνίδια, άριστη ποιότητα εγγραφής σε δισκέτες Sony Colour. Απίστευτη ταχύτητα. Adventures με λύση. Στέλνουμε δωρεάν αναλυτικό κατάλογο. Δείτε μόνοι σας τη διαφορά. (0651) 20770 Στέφανος

Πωλείται Amstrad 6128, έγχρωμος + games + εφαρμογές + οδηγίες + joysticks + φίλτρο σε Polaroids + είδη καθαρισμού. Αριστη κατάσταση, μόνο 65.000 δρχ Σάκης 9414368 18.00-22.00 καθημερινώς

AMIGA 500 1MB, monitor 1084, at once, joystick, δισκέτες τηλ.9233377 κάθε ημέρα απο 4.00μμ Νίκος.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB. + GAMEDISK 190-200-250 ΔΡΧ + + ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ + ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ - ΕΛΕΓΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ (ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΒΛΑΒΗΣ) ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ - CLUBS. ΦΘΗΝΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΣΕ ΠΕΛΑΤΕΣ. ΑΝ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΤΟΤΕ..... 2511832-2530645 ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ATARI 1040 STF (80.000), monitor Atari 124 (25.000), 3 joysticks (5.000), 300 προγράμματα (απο 300). τηλ.0741 23048-71932 Γιάννης

AMIGA GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Ειδικές τιμές για Amiga Club και computer shops. Τηλ.5987587

AMSTRAD 6128 & AMIGA. Η πλουσιότερη συλλογή παιχνιδιών και προγραμμάτων. Ολοι οι νέοι τίτλοι απο

εξωτερικό. Ασυναγώνιστες προσφορές. Περιφερειακά. Αποστέλονται όλα με αντικαταβολή ή παράδοση στο σπίτι. (01)6410640

AMIGA HOT LINE. Οτι καινούργιο κυκλοφορεί για Amiga σε games ή utilities κατευθείαν απο εξωτερικό. Ταχύτατη εξυπηρέτηση. Εγγυημένη εγγραφή. Ολα 100% virus free. Αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι (01)6410640

ATARI 1040 STE καινούργιο - έγχρωμο μόνιτορ - 150 παιχνίδια - special PRG - 3 joystick - βιβλία - μεγάλη ευκαιρία - τηλεφωνείστε τώρα. τηλ.6846470

AMIGA USERS. "Προσφορά 50 games ειδική τιμή". Μεγάλη συλλογή Utilities -games. Συνδρομές αντικαταβολές παντού. Προπο - Lotto. Εγγυημένο φόρτωμα. Amiga + 1084 + Progr 110.000 τηλ.

AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga και μόνιτορ. Εξειδικευμένο service. Παράδοσις αυθημερόν. Πωλείται A3000. 2475030 Στέφανος.

AMIGA 500 + έγχρωμο μόνιτορ + joystick + πολλά games + εξωτερικό drive, τιμή συζητήσιμη. τηλ.9233983. Παναγιώτης 8-10μμ

AMSTRAD 6128, 464. Καινούργια παιχνίδια και προγράμματα απο εξωτερικό. τηλ.0621 22979 Κώστας, απογεύματα.

Αρχιμήδης 3000. Μονόχρωμο μόνιτορ 5821889 (Μανώλης). Ιδανικό για Animation ζωγραφική - μουσική.

AMSTRAD 6128,464. Ολα τα παιχνίδια για 6128. Ολα τα τελευταία, μερικοί τίτλοι που ήδη υπάρχουν Double Dragon 3, Pank, Roland, Tetris 2, Lemmings κ.α. Ακόμη είμαστε οι μοναδικοί που γράφουμε σε κασσέτα. Ακόμη υπάρχουν για 6128 πλήθος Utilities. τηλ.9751860-9933080. Στέλνουμε παντού.

AMIGA, ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΙΜΕΣ ΤΡΕΛΛΑΣ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ , ΕΠΙΛΟΓΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ . ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ. ΤΗΛ.9751860-9933080

PC GAMESOFT. Εάν θέλετε ακυκλοφόρητα παιχνίδια για να πλουτίσετε την συλλογή σας μην διστάζετε. Τηλεφωνείστε τώρα. Εισαγωγές απο το εξωτερικό. τηλ.041- 921493. Θανάσης.

Amiga 500, χωρίς μόνιτορ αλλά με TV modulator+1MB μνήμη και 100 δισκέτες μόνο 80.000, τηλ 6519138.

Ολοκαίνουργια Amiga 500 κιτρινοπράσινων leds + 25 MB Fastram + 1083S stereo colour monitor + mouse + joysticks + 400 gamedisks με ολοκαίνουργια games, εφαρμογές κ.α. Ολα μόνο 189.000 δρχ τηλ 9582381

Amiga 500 + monitor 1084 S + δισκετοθήκη + games όπως Larry II, Larry V, Beast III, Lotus III + Ram 1MB + mouse + mouse pad + περιοδικά + 2 joysticks. Μόνο 150.000 . τηλ.5816078 Νίκος.

Πουλάω Atari 1040 STE με έγχρωμο μόνιτορ + δύο joysticks + πολλά προγράμματα και παιχνίδια + manual. Τιμή 160.000 δρχ. τηλ.031 265161

Ευκαιρία! Megadrive υπεράριστη κατάσταση + ειδικό καλώδιο scart + 1 παιχνίδι. Τηλεφωνείστε 6898929. Αργύρης (7.30-12.00μμ)

GAMES για Lynx και Megadrive προς 5000 και 10000 αντίστοιχα. τηλ.237145 (031) ή 425125. Βαγγέλης

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Ολα τα παιχνίδια και utilities με 250 δρχ τη δισκέτα. Για Amiga 500, 500 plus, 600, 1200. Μανώλης τηλ 5743080

GOLD CLUB. Παιχνίδια, προγράμματα. Φτηνές δισκέτες, συνδρομές. Πρώτοι σε παραλαβές Hardware. Αντικαταβολές παντού, ανταλλαγές, κατάλογος.τηλ.081-241015 (8.00μμ-11.00μμ) Χρήστος.

SEGA TV TUNER. Πωλείται στην τιμή των 35.000 δρχ τηλ.8032453 Γιάννης (17.00- 21.00)

IKAROS AMIGA CLUB. Ολα τα τελευταία και παλιά παιχνίδια σε τιμή έκπληξη 200 δρχ game + disk. Μόνο συνδρομές, αντικαταβολές. Αμεση παράδοση. Γιάννης 9312484

ASC Returns! Ολοι οι ακυκλοφόρητοι τίτλοι μόνο 200 δρχ. Συνδρομή δισκετών της προτίμησής σας. Εγγυημένη εγγραφή. Γρήγορη παράδοση. Συνεχής ανανέωση. Απόλλων 031-957380

ADVENTURE GUILD HALL: Λύσεις, manual και πληροφορίες για οποιοδήποτε adventure της αρεσκείας σας. π.χ KING'S QUEST VI, INDIANA JONES IV τηλ.0821-23363

ARCHIMEDES CLUB!!! Χιλιάδες τίτλοι!!! Εχουμε ότι καινούργιο κυκλοφορεί στην Ευρώπη!!! τηλ.031 910822

AMIGA GAMES HOUSE Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ. Προσφέρω games μέσα απο τη μεγαλύτερη προσωπική συλλογή των καλύτερων παιχνιδιών. Πραγματική βοήθεια με manuals - λύσεις - οδηγίες και bints. Αυθημερόν εξυπηρέτηση, ποιότητα επιλογής και εγγραφής, δώρα. Παραγγελίες βορείων προαστείων αυθημερών παράδοση κατ'οίκων. Κώστας 8140545 απο 5-9μμ

Πωλείται Amiga 500 1MB + 3 joysticks + 3 δισκετοθήκες (230 δισκέτες) + πολλά extra. Τιμή 120.000 (συζητήσιμη)

Παραδίδονται ιδιαίτερα μαθήματα Ventura, Corel Draw, Pagemaker. Ηρώ Μακρυνάκη. τηλ.6450552 (9-5)

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA CLUB. Games-Utilities. Τεράστια συλλογή συνεχής ανανέωση. Εισαγωγή απο εξωτερικό. Εγγυημένο φόρτωμα, 250 δρχ. Game + disk. Προσφορές για ποσότητες-συνδρομές. Δισκέτες Kodak 3.5" 200 δρχ. Αντικαταβολές πανελλαδικά. Πληροφορίες Στέργιος 031-281463

AMIGA USER CLUB. A500/A500 +/A600/A1200 - Gamedisk 300 δρχ - εγγυημένο φόρτωμα - αντικαταβολές παντού - ταχύτητα εξυπηρέτησης - εισαγωγή απο εξωτερικό - δωρεάν κατάλογος - συνδρομή 120 disks gamedisk 200 δρχ - συνδρομή 60 disks gamedisk 220 δρχ. Γιώργος τηλ.2797445

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρης και συνεχής υποστήριξη. Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα. Ολοι οι νέοι τίτλοι, κάθε είδους περιφερειακό: εξωτερικά drive 5,25, φίλτρα οθόνης, joysticks, tuner κ.τ.λ. Αποκλειστικότητα τα νέα docs! Ζητήστε τον ενημερωμένο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές. Δισκέτες απο 400 δρχ. Παράδοση στο σπίτι σας! (01)6410640

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο: ....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω δυνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............................. με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΠΟΛΗ.........................**ΟΔΟΣ:** ....

....

ΑΡΙΘ:..........**ΤΚ:**..........**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.......................**ΗΛΙΚΙΑ:**..............

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:....................................

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω ιταλιά τευχή του USER.Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...

ΠΟΛΗ...

ΟΔΟΣ:...

ΑΡΙΘ:...........................**ΤΚ:**.............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...

ΔΙΕΥΘΗΝΣΗ...

ΤΚ:...............................**ΠΟΛΗ**...............................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...

ΗΛΙΚΙΑ:..............................**ΥΠΟΓΡΑΦΗ**..

ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT	Α ΞΙΑ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 15 ΗΜΕΡΕΣ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ ☐

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΟΙΟΝΤΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ

